
GRAN POSTER DOBLE
76
CLUB
Nintendo
TUROK 2
TIPS DE
POKÉMON
MARIADOS
A FONDO
F-ZERO X
I.S.S.S.´98
Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00
PREVIO
ACCLAIM:
•BUST-A-MOVE 3
•EXTREME G2
Tercera Parte
CLUB NET
CURSO DE HTML:
CREA TU PAGINA WEB
DE NINTENDO
00712
7 806640 035012

La Cruzada más grande en la historia de Nintendo.



CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/12 Nº 76
DICIEMBRE 1998

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial
(Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M., Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 3432225 - Fax: (541) 3450955. Director General y Editor Responsable: Carlos Mack. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Diciembre de 1998. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Los últimos meses del año que se nos acaba de ir, nos deja muy satisfechos y con mucha expectación frente a lo que se nos vendrá encima durante 1999. Aún no acabábamos de disfrutar nuestro “The Legend of Zelda: Ocarina of Time”, cuando nos llegó repentinamente el preciado Game Boy Color, mientras, ya se alistaban a salir Star Wars - Rogue Squadron y el Expansion Pak. ¿Qué mejor Navidad que ésta?

El equipo de Revista Club Nintendo, agradece una vez más, a todos nuestros fieles lectores que mes a mes buscan en nuestras páginas, la información necesaria para terminar sus juegos, mantenerse al día en las novedades y conseguir esos trucos y passwords que le dan un toque extra a tu título preferido.

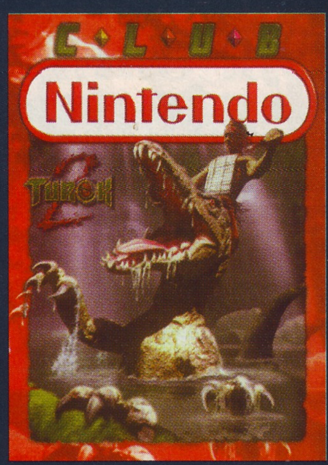
Esperamos que esta Navidad haya sido beneficiosa para ustedes, claro está, tomando en cuenta los difíciles tiempos que todos estamos pasando, y que en este año que comienza les acompañe la salud, la felicidad y las calificaciones.

¡Hasta la próxima, amigos!

El Editor







¡INCLUYE POSTER DOBLE NAVIDEÑO DE YOSHI!

Como es costumbre, Revista Club Nintendo siempre te muestra todas las novedades del mundo de los videojuegos, y este mes, no será la excepción. Títulos como Turok 2 y las primicias de Acclaim, te ayudarán a hacerte una idea de lo que se nos viene encima durante los próximos meses.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: OSCAR R. VELOSO - JUAN I. GONZALEZ - MAURICIO AGUIRRE DORREGO - MARIANO FERNANDEZ - EDUARDO ARIEL WOLF

CHILE: SEBASTIAN SEPULVEDA GALLARDO - JUAN PABLO GONZALEZ BRAVO - ESTEBAN GONZALEZ - GONZALO GAETE PEREZ - NICOLAS GUERRA NAZAR - STEFAN SCHWARZ - LUIS IGNACIO MILLAN K. - MANUEL T. CAMPOS RIQUELME - MANUELÑ OLGUIN - ALFONSO C.V. - CARLOS MARIN ESCUDERO - JOSE GODOY G. - CRISTOBAL CID ALCAYAGA - FELIPE NARVAEZ FLORES - CARLOS LORCA PINTO - ESTEBAN CARDENAS FIGUEROA - RUBEN NACHAR MORALES - FERNANDO VARAS CASTILLO - FRANCISCO ANDRES JAURE INOSTROZA - CAMILO FERNANDEZ F. - JOSE RIVEROS D. - NICOLAS GALLARDO - CRISTIAN HERNANDEZ C. - JORGE IGNACIO JARA DIDIER - ROBERTO HENRIQUEZ - SERGIO IVAN MANQUENA HUEL ALIAGA - CHRISTIAN HOACK - JONATHAN PINTO - JAIME JOAQUIN NEIRA BUSTOS - SEBASTIAN CABRERA VILLALOBOS - JOSE E. CASTRO RIQUELME - PEDRO LUIS SEPULVEDA JARA - CARLOS ANTONIO TOMASONI MORALES - JUAN JOSE HIDD - JORGE ITURRA REYES - GERALD LUIS AROSTEGUI ISSA - PEDRO SANCHEZ DE LOZADA - CARLOS TOLEDO O.

DR. MARIO

Hola queridos amigos de Club Nintendo. Los quiero felicitar por el excelente trabajo que realizan mes a mes, entregándonos la mejor información del mundo de los videojuegos. Quisiera que me respondan la siguiente pregunta: ¿van a dar Tips del gran juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time?.

JORGE ADONIS (ZERO)

Por supuesto que los daremos, claro que vamos a procurar no entregar todo lo que tiene oculto el juego, para que tu mismo lo vayas descubriendo a medida que avances en el juego, ya que varios amigos nos lo han pedido así y les encontramos la razón. De todas formas y cuando tengas una o varias dudas que te tengan atorado y muy complicado en este juego, no dudes en hacérnozla llegar y te la aclararemos.

Cómo están amigos de Club Nintendo, quiero felicitarlos por la gran labor que han realizado durante estos años en su prestigiosa revista. Quiero preguntarles si hay planes de sacar la continuación de Super Mario 64.

CARLOS CASTILLO

La verdad de las cosas, aún no tenemos confirmado que salga al mercado la secuela de Super Mario 64 (aunque como lo dijo el señor Miyamoto, a él le encantaría introducir muchas cosas que le quedaron en la mente en una segunda parte). Lo que si te podemos decir, es que hay fuertes rumores de que en esta secuela estaría disponible Luigi y que además se podrá jugar de a dos personas simultáneamente (lo cual sería fabuloso). De todas formas, en cuanto veamos al señor Miyamoto, no dudes en que le consultaremos qué onda con este juego y, si es cierto que está en proceso, trataremos de conseguir alguna foto o algo que podamos publicar en la revista.

Hola queridos amigos. Les escribo para preguntarles lo siguiente: ¿qué es un BUG?. Me han dicho que daña la consola, ¿es cierto?.

SERGIO BOBILLER C.

Para nada. Un BUG (y tal como lo hemos dicho en reiteradas ocasiones) no es más que un error de programación al crear un juego de video (el cual viene en el cartucho y no daña para nada la consola). Es decir, no es un virus como los de los computadores, los cuales "viajan" a través de diskettes, juegos y programas y que sí dañan a tu PC. Pero bueno, nos estamos saliendo mucho del tema principal; un bug más que nada nos sirve a nosotros los videojugadores, para descubrir trucos y situaciones graciosas que le dan un toque especial al juego (para una mayor referencia y comprensión, ve los bugs que existen para Mortal Kombat en todas sus versiones).

Estimados señores de Club Nintendo. Tal vez no estén acostumbrados a recibir cartas desde mi país, pero déjenme decirles que aquí tienen muchos fans, y tal vez no se animen a poner el lápiz sobre el papel. En fin, sólo les escribo para consultarles lo siguiente: Si yo conecto al mismo tiempo un Super Nintendo y el Nintendo 64 mediante sus respectivos cables a un televisor que puede mostrar 2 imágenes distintas simultáneamente y enciendo ambas consolas, ¿podré ver 2 juegos distintos en mi pantalla?

GAME MASTER

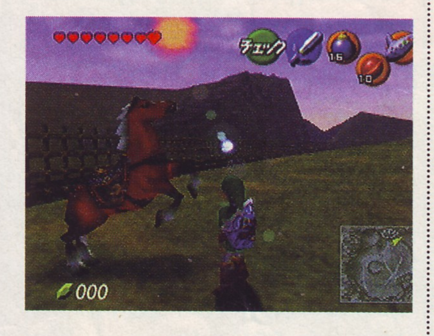
Por supuesto que se puede hacer y sirve mucho si tienes un hermano que quiere jugar Tetris and Dr. Mario en Super Nintendo y tu quieres jugar Wave Race 64 en tu Nintendo 64 y créenos que aquí en la Editorial, nuestros pilotos utilizan este método tan sencillo y práctico para "trabajar" (¿acaso trabajan estos individuos?) en los juegos que deben analizar. Inclusive te podemos comentar que esto no daña tu TV (muchas personas creen que los videojuegos dañan los televisores, imagina lo que deben pensar si ven dos juegos simultáneos en pantalla), por lo que no debes preocuparte por este último punto.

¡RECUERDA!, ESTAMOS ESPERANDO TUS DIBUJOS PARA PUBLICARLOS EN LA SECCION "GALERIA".

¿Qué pasa con los títulos que programan para una fecha y cuando llega la fecha, lo cambian paara otra y nos quedamos con las ganas de nuevo?, ¿Qué acaso se olvidan que gracias a nosotros (los clientes que compran sus productos) vive Nintendo?.

JULIO MEZA TORRES

Seguro que eso es algo que tienen siempre en mente los productores de juegos y Nintendo. Es precisamente porque pensando en los videojugadores, se esmeran en sacar mejores títulos. Como lo hemos visto a lo largo de la revista, muchos de los juegso que se han retrasado, siempre ha sido para mejorarlos. Ahora cuando juegues Zelda verás que eso es muy cierto.



Los quiero felicitar por su revista y a la vez deseo preguntarles si podemos enviar nuestras fotos de la Game Boy Camera para que las publiquen en alguna sección.

ANTONIO "MMX" TORO

¡Por supuesto!, sobre todo si las fotos que nos envíes son graciosas, raras e inclusive historias como las que presentamos en el análisis de la cámara. Para nosotros sería más fácil si estas fotos las envías grabadas en un VHS (si llevan texto, indícalo en una carta adjunta). También recibiremos fotos impresas con la Game Boy Printer, aunque la calidad no sea la misma que con el video, de igual forma las publicaremos. Así que ¡hazlo pronto!.



¡Hola! En Bomberman 64 saqué las 120 tarjetas doradas en menos de 3 horas (2:12) y lo único novedoso que ocurrió fue que saqué un traje ¿Ocurre algo más? Si es así, respóndanme rápido ¡Gracias!

JAIME FERNANDEZ

Tememos decirte que eso es lo único que obtienes. Los premios que puedes obtener en este juego son los siguientes: Si terminas el juego normalmente se activa la opción de música en el menú de opciones. Si después de eso obtienes las 100 tarjetas doradas "normales" y lo terminas aparecerá el Rainbow Palace. Si terminas el Rainbow Palace podrás acceder a la opción de ver los créditos, así como también podrás guardar las 2 primeras zonas de batalla especiales (las que sacas apretando start repetidamente). Si además de eso, obtienes las 120 tarjetas doradas, podrás guardar las otras 2 zonas de batalla, recibirás un traje nuevo (Samurai Head, Fan, High Heels y Shogun Kimono), y también aparecerá la opción Full Power. Cuando lo terminas antes de las 3 horas recibes otro traje (Clow Mask, Karate Ware, Boxing Gloves y Clogs) y cuando lo terminas en menos de 3 horas, juntando las 120 tarjetas en modo hard obtienes el último traje (Gold Visor, Gold Suit, Gold Gloves, Gold Boots). ¿Te parece muy poco?

Hola, quisiera preguntarle lo siguiente ¿Es posible que la consola Nintendo 64 sufra alguna alteración si le conecto los plug de audio en un equipo de 1200 Watt? Esperando su pronta respuesta, me despido dándole muchas gracias.

MAURICIO CORRADA

Los plug de audio del Nintendo 64 son enchufes de salida, por lo tanto, no deberían provocar ninguna alteración en ellos... en otras palabras, NO, la consola no sufrirá ninguna alteración, además le sacarás más provecho al sonido que es capaz de producir este gran consola.

¿De donde nacieron los nombres Sub-Zero, Smoke, Raiden, Rain, Noob Saibot, Sonya y Tanya en los juegos Mortal Kombat?

ANDRES ZAMORA

Interesante pregunta amigo, bueno, déjanos decirte que con respecto a los 4 primeros nombres, el equipo encargado de Mortal Kombat (ya sabes, Ed Boon, Dave Michicich, Tony Goskie, Josh Tsui, John Tobias y los demás), les pusieron los nombres más "adecuados" que encontraron. Con respecto a Noob Saibot, como ya debes haberte dado cuenta, es el resultado de invertir los apellidos de Ed Boon y John Tobias, y con respecto a Sonya y Tanya, déjanos decirte que Ed Boon las bautizó en honor a sus dos hermanas: Sonya Boon y Tanya Boon (interesante, ¿no te parece?).

Hola amigos, quiero hacerles las siguientes preguntas:

1.- En el juego Pokémon en cualquier versión ¿están todos los monstruos o es necesario encontrar a alguien con diferente versión para intercambiarlo?

2.- ¿Es posible que traigan a América el juego de Pokémon Stadium? y si es posible, ¿cuándo?.

LUIS BARRERA U.

1.- Para obtener los 150 monstruos de este juego es necesario que encuentres a alguien que tenga una versión distinta a la tuya, pues existen algunos monstruos que no salen en ciertas versiones del juego y sólo los puedes obtener intercambiándolos. Te recomendamos leas nuestra sección de Tips sobre este juego, ya que ahí mencionamos qué Pokémons son exclusivos de cada versión, y otras cosas.

2.- Pokémon Stadium está siendo analizado por la gente de NOA, pero si el juego de GB de Pokémon tiene éxito y si el GB Pak (el aditamiento para conectar los juegos de GB al N64) se piensa usar para otras cosas y no sólo para este juego, entonces existen muchas posibilidades de que veamos este título en un futuro no muy lejano.



Hola amigos. Aparte de felicitarlos por el gran trabajo que desempeñan en su revista, les quiero preguntar qué juegos de Nintendo tienen su propia página en Internet, como por ejemplo la página de Star Fox 64 para Nintendo 64.

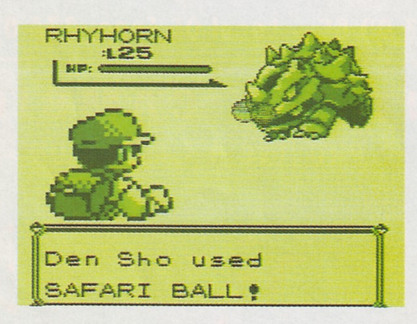
MARCELO REYES A.

En este último tiempo, Nintendo ha procurado poner una página especial cuando está a punto de lanzar un videojuego al mercado, de esa forma tenemos que existen páginas como las que dices tú (www.starfox64.com) y también la de Diddy Kong Racing (www.dkr.com), la de Zelda (www.zelda64.com) o de Pokémon (www.pokemon.com). Otras compañías como Acclaim han seguido esta costumbre con páginas en la red, como la de Turok (www.turok.com) en donde podrás encontrar todo lo referente a estos juegos, comics, en fin, todo lo relacionado al concepto de Turok.

Les quiero comentar que ya tengo la versión roja y azul del juego Pokémon y mi pregunta es si va a llegar la versión dorada a nuestro país. Además, ¿podrían dar información de F-Zero X?

DANIELA VARGAS ITURRA

Nintendo hasta el momento ha decidido traer a América solamente las versiones Azul y Roja. Tanto la verde, la dorada, la plateada y la versión "Pikachu" es probable que no las veamos por el momento en nuestro continente. Desde nuestro punto de vista, tienen más posibilidades de salir las versiones dorada y plateada, que las otras mencionadas, porque estas versiones son juegos totalemente nuevos y los otros son la misma versión con algunas mejorías. Sobre F-Zero X, ve en nuestra sección A Fondo toda la información que tenemos para tí, sobre este magnífico título.



Amigos de Club Nintendo: Quiero felicitarlos por milésima vez por su gran revista y sus excelentes comentarios (estas palabras están muy gastadas, ¿no creen?) pero, mejor vamos directo al grano. Tengo grandes dudas para el juego Banjo-Kazooie, así que mejor me las contestan todas para obtener al fin la paz.

1.- Al terminar el juego con todo como yo logré hacerlo (orgulloso, ¿no creen?) Mumbo me muestra unas fotografías de Treasure Trove Cave, Freezezy Peak y Gobi's Valley. El me dice que estos trucos se usarán en el juego "Banjo-Tooie" ¿Existirá el juego "Banjo-Tooie"?

2.- Otra cosa. Si ustedes van a "Walrus Cave" (en Freezezy Peak") y suben a la plataforma donde está el Jinjo, podrán ver la llave de hielo si usan el botón C arriba y observan la ventana de Cristal. Si se fijan bien, en la segunda fotografía de Mumbo aparece la misma llave de Cristal. Mi pregunta es ¿Se pueden sacar los trucos de Mumbo en el juego Banjo-Kazooie? Pues, por algo está esta llave de Cristal.

DIEGO COHEN MALDONADO

Estas interrogantes se han hecho muy frecuentes entre las cartas que nos han llegado últimamente. Lamentablemente, estos trucos se usarán cuando salga el juego "Banjo-Tooie" el cual está anunciado para 1999 y está planeado como uno de los primeros juegos para el Disk Drive. Lo que no sabemos es si en este juego te darán una clave para poder usar estos trucos en el juego Banjo-Kazooie, o si estas etapas (Treasure Trove Cove, Freezezy Peak y Gobi's Valley) volverán a aparecer en Banjo-Tooie... De hecho, es posible que Banjo-Tooie sea la primera "expansión" de un juego (recuerda que está anunciado para salir en Disk Drive y, todavía no sabemos que sorpresas nos tenga preparada Nintendo). Lo único que podemos decirte es que, por ahora estos trucos NO están disponibles (cada vez que le preguntamos a Rare nos responde... "Wait for Banjo-Tooie in 1999").

Queridos amigos de Club Nintendo: así como ustedes sabían la fecha de lanzamiento de Zelda 64 y de cada Mortal Kombat, ¿pueden

darnos una lista de algunas fechas de lanzamientos de juegos para N64 que salgan el próximo año?

PEDRO JIMENEZ

Bueno amigo, son bastantes los juegos anunciados para el próximo año, pero no son muchos los que ya cuentan con una fecha segura (o al menos provisional) de lanzamiento, aquí te daremos una lista de algunos juegos anunciados para Enero y Febrero del año 1999:
12 de Enero: Magical Tetris Challenge (Capcom, por fin)
19 de Enero: Penny Racers (THQ/Takara)
19 de Enero: Fighting Force 64 (Eidos/Core)
27 de Enero: Castlevania (Konami/KCEK)
09 de Febrero: Mario Party (Nintendo/Hudson)
11 de Febrero: Shadowgate 64: Trials of the Four Towers (Kemco/Infinite Ventures)
17 de Febrero: Quake II (Activision/Raster Productions)
23 de Febrero: Rat Attack! (Mindscape/PureEntertainment)

Podrían darme algunos trucos del juego Ogre Battle de SNES.

FELIPE MORAGA

Bueno amigo, existen algunas opciones especiales en este juego, las cuales puedes activar ingresando lo siguiente como nombre (input name): MUSIC/ON para el Music Test, SOUND/ON para el Sound Test y FIRESEAL para un juego especial, además existe un password muy interesante en este juego, el cual deberás probar de todas maneras: el password es "max-power", y ya debes imaginarte lo que hace, ¿o no?.



He escuchado rumores de que Kitana es un personaje oculto de MK4, ¿Es eso cierto?

JAIME GONZALEZ

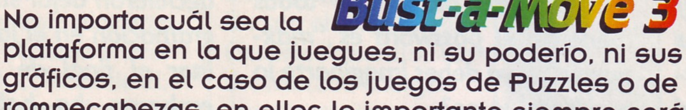
Bueno querido amigo, déjanos decirte que esos "rumores" son completamente fal... bueno, a decir verdad, no son COMPLETAMENTE falsos, la verdad es que KITANA sí fue incluida en el juego, o al menos parte de ella... a ver, sí que esto suena complicado pero no lo es tanto: Kitana iba a ser un personaje de MK4, sin embargo Ed Boon decidió cambiarle los colores del vestuario, darle nuevas armas y movimientos y llamar "Tanya" al resultado. Los programadores decidieron dejar sus datos y programación en el juego para facilitar el final de Liu Kang, sin embargo, ha habido personas que, gracias a la "maravilla" de la programación, han logrado usar a Kitana como personaje (incluso tiene fatalitys). Para que se te haga más fácil comprender, esto es similar a lo que sucedió con Sheeva en UMK3, sólo que para poder ver a Kitana en MK4 en el caso del N64 (Kitana aparece en todas las versiones de este juego) es necesario un "intensificador de juegos" (un GameShark para los que lo conocen) e insertar un código que tal vez hayas visto en Internet. De todas formas, el usar a Kitana puede causar que el juego se bloquee, ya que es una especie de "bug".

previo

LO QUE NOS ESPERA PARA EL 99

¡Quién lo fuera a decir! Hacer un especial de los juegos que prepara Acclaim para final del año 98 y lo que nos espera para el 99, con la misma política de calidad que tenían antes, hubiera sido algo... pues... aburrido. Sin embargo y tal como le hemos expresado reiteradamente, Acclaim ha dado un giro en su forma de hacer juegos desde hace ya bastante tiempo y los frutos se han visto a lo largo de este año y seguirán durante todo el 99, por lo que vamos a ver a continuación en un breve previo los juegos que esta compañía piensa lanzar para el N64.





Bust-a-Move 3



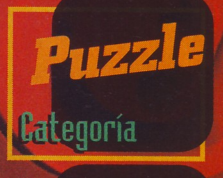






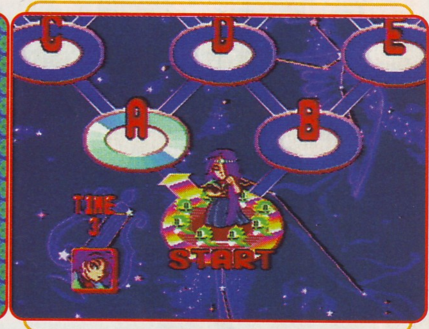




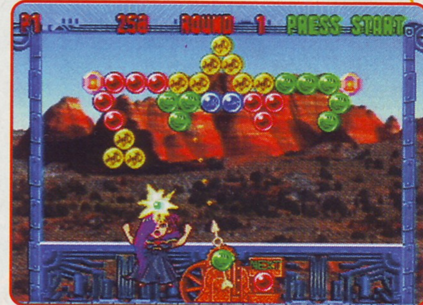




No importa cuál sea la plataforma en la que juegues, ni su poderío, ni sus gráficos, en el caso de los juegos de Puzzles o de rompecabezas, en ellos lo importante siempre será el factor de diversión y la simplicidad que puedan tener. En este caso vamos a hablar de la tercera parte del popular juego Bust-a-Move (tercera parte de la serie, segunda versión para el N64). Haciendo un poco de historia y dando algunas referencias, tenemos que el juego de Bust-a-Move originalmente apareció para Arcade por parte de Taito y de ahí ellos promovieron sus respectivas adaptaciones para las versiones que hemos visto en el SNES, Busta-a-Move (Marzo'95, comercializado por ellos mismos) y Bust-a-Move 2 para N64 y GB, pero éste comercializado ya por Acclaim. Al lanzar Taito su tercer juego para Arcade de la serie, era obvio que apareciera su respectiva versión para formato casero, que de igual forma traerá por estos días Acclaim (¿o por qué crees que estamos hablando de este juego en el especial de Acclaim?).



La historia de Bust-a-Move 3 es la siguiente: En el mundo en el que se desarrolla siempre la acción de Bust-a-Move (El mundo "Bubble") existe un mago maléfico de nombre Dunk, quien ha lanzado un hechizo, para que 8 personajes de igual número de mundos paralelos de videojuegos, se vean transportados de sus mundos hacia el mundo Bubble. Ahora, la única forma en la que ellos pueden encontrar de nuevo su camino de vuelta a casa, es pelear en paneles llenos de burbujas, resolviendo los acertijos como ha acontecido en las anteriores versiones, para así llegar con el malvado Dunk, vencerlo y obligarlo a que los regrese a sus respectivos mundos.

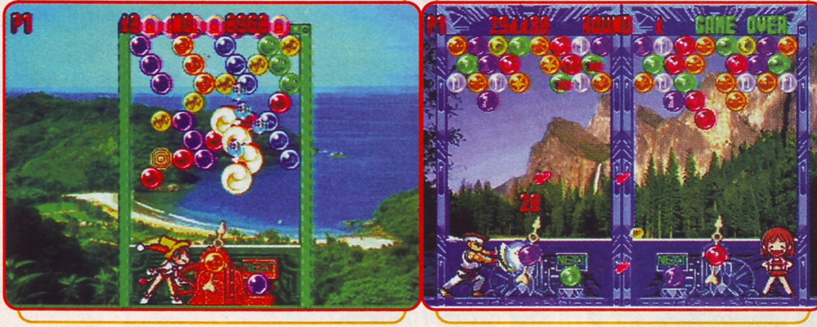




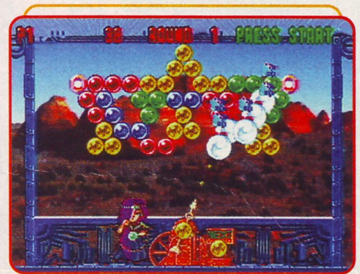
Como te podrás dar cuenta, realmente la trama o historia no tiene una importancia trascendental que digamos en el caso de los juegos Puzzle, pues lo importante en este caso es el juego en si (que tenga los elementos que mencionamos al principio del análisis), así que mejor veamos qué es lo nuevo que ofrece BaM 3. Por cierto, para los que no tienen ni la más remota idea sobre qué trata BaM, les vamos a dar una rápida idea: En este juego, tu personaje se encuentra en el fondo de un panel, él mueve una especie de cañón que dispara burbujas, las cuales tienen distintos colores. En ese mismo panel, pero arriba del personaje hay muchas burbujas, las cuales están acomodadas en formas un tanto caprichosas. La gracia es que tú debes juntar 3 ó más de estas burbujas de un mismo color para que desaparezcan. Si con un tiro puedes hacer que desaparezcan más de 4 de estas burbujas, obtendrás muchísimos puntos y podrás enviar unos castigos espectaculares a tu rival, ya sea que esté controlado por el CPU o por un amigo.

Ahora sí, prosigamos con el análisis de este juego.

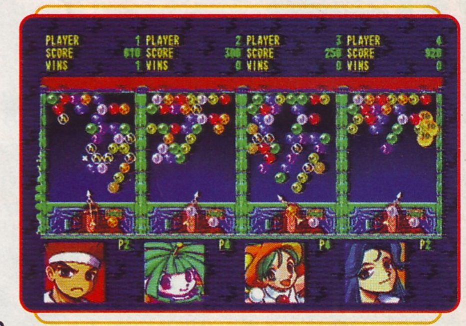
Una de las cosas en las que Acclaim hace un especial énfasis en esta nueva versión de BaM, es en los gráficos. Aunque éstos no se ven en alta resolución, como en la mayoría de los nuevos juegos de Acclaim, ahora presentan mejoras sustanciales (aunque la capacidad de memoria es la misma en BaM 2 y 3). Ahora los fondos de los escenarios se ven más reales, tal como si estuvieras jugando delante de una postal (muchas veces los fondos, eso es lo que parecen).



BaM 3 sigue siendo compatible con el Controller Pak, pero lo mejor es que este juego ahora es compatible con el Rumble Pak y así podrás sentir toda la fuerza y rigor de ¡¡¡¿¿¿unas burbujitas destruyéndose???!!! Bueno, al menos eso le agrega un elemento un poco más interactivo a los juegos del género (sería el primer Puzzle para el N64 que lo usa, el segundo sería el de Capcom). Dentro del tópico de "Mejorías realizadas al juego de Bust-a-Move 3" de N64, todavía existen muchos temas que podemos abordar. Una cosa importante es que ahora existen todavía más Puzzles diferentes en el juego. Esto sirve para que a lo largo del juego los vayas poniendo de una forma aleatoria y no necesariamente sean los mismos al elegir una ruta en cualquiera de los modos de juego (como ha pasado en los anteriores BaM).



Hablando también de Puzzles distintos, debemos mencionar que ahora existe una opción en la que podrás editar tu propio panel para incorporarlo después a algún modo de juego, o simplemente para guardarlo en tu Controller Pak y después mostrárselo a un amigo, retándolo a que lo pueda terminar. La inteligencia artificial del CPU fue mejorada, aunque debemos decir, los que conocemos y gustamos de este título, que esto no es un gran mérito y que hacerlo más difícil, sería un acto de crueldad contra los videojugadores. Al juego, además de las burbujas de colores tradicionales que aparecen en cada una de estas versiones, le fueron agregadas unos nuevos tipos de burbujas. Estas son las burbujas de metal, la de estrella, la de arcoiris y unas que están programadas con el único fin de obstaculizar todo el trabajo de tus rivales y que son muy útiles a la hora de jugar en "Multiplayer". Por cierto, ya que estamos hablando del multiplayer, algo que nos pareció muy bueno de este nuevo juego de la serie Bust-a-Move, es que ahora tendrán la posibilidad de jugar 4 personas de forma simultánea (definitivamente el N64 es el sistema donde se encuentran los juegos "multiplayers" más divertidos, así que BaM no podía quedarse afuera ¿no?). Bueno, a final de cuentas ¿qué se puede decir de una secuela? Se trata de la base del juego anterior pero con muchísimas mejorías; este es el caso de Bust-a-Move 3. Tenemos mejores gráficos, más personajes, más modos de juego, más jugadores a la vez y más tiempo para divertirnos con un probado género en el que lo importante no son los efectos que se puedan mostrar en los gráficos, sino la diversión que nos pueda dar.



Extreme G2

Ultimamente nos hemos dedicado a hablar muy bien del juego de Wipeout 64, sobre lo bien que se ve, lo bien que se juega, lo entretenido que es; sin embargo surge una pregunta: ¿Está dispuesto Acclaim y Probe a dejar que Wipeout 64 sea un mejor juego que XG2? La respuesta, para fortuna de todos los videojugadores parece ser: NO.

Dentro de los nuevos nombres que creó Acclaim cuando comenzó a lanzar juegos para el N64 y que ahora tienen un nombre que cuidar está el de la serie Extreme G. Este juego se encuentra bajo el responsable desarrollo de otro de los equipos/compañías de programación que tiene Acclaim, la cual es ya muy conocida por muchos: Probe. Este juego realmente no presenta algún ingrediente nuevo que no hayamos visto con anterioridad en otros juegos del N64 o de consolas anteriores: Carreras, ataques mientras corres, elementos futuristas... sin embargo, el gran éxito de Probe, creemos que fue el mezclar, precisamente todos estos elementos de una forma prácticamente magistral.

















Ahora tenemos la pregunta que no debe faltar al hablar de una secuela: ¿Qué es lo que vamos a encontrar nosotros los videojugadores en Extreme G 2? La respuesta afortunadamente a esta pregunta, es la misma que quisiéramos escuchar de toda secuela: Pues en esencia, lo mejor del juego anterior, pero con muchísimas mejorías. Así es, Extreme G 2 tiene una buena cantidad de elementos nuevos que harán que los aficionados a los juegos de carreras tengan una Navidad muy interesante.

Primero que nada, vamos a darle una rápida revisada al aspecto gráfico del juego. Poniéndonos en un plan muy exigente, uno puede mencionar como los defectos principales del anterior XG2, el hecho de que las texturas en algunas partes se veían un tanto extrañas (medio borrosas, pa-pronto), que la visibilidad era del tipo "Turok" (no veías nada a cierta distancia) y que el ambienteera muy oscuro.

Y ahora ¿pues qué crees? Probe trabajó arduo para corregir absolutamente todos estos problemas en la nueva versión. Primero que nada y apoyándonos en las fotos que acompañan a este análisis, nos podemos dar cuenta que la definición es muuuuy superior a la del primer Extreme G (sí, máxima resolución, aunque no sabemos si vaya a necesitar del Expansion Pak para activarla o para mejorarla), si hablamos de corregir problemas, entonces seguro ya te diste cuenta (en las mismas fotos) que la cuestión de la visibilidad fue corregida de forma muy notable (sólo era cuestión de que los programadores de Probe le agarraran la onda a la programación del N64). Y bueno, está también la cuestión del ambiente oscuro de XG2 el cual... NO fue corregido y es que, éste es un elemento muy importante desde que apareció.



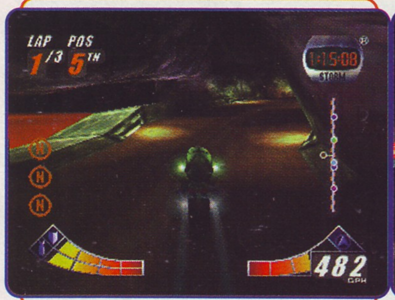






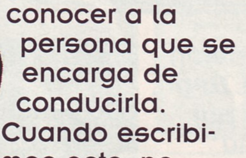
Podemos decir que a grandes rasgos, el modo de juego es el mismo del primer Extreme G. Tú eliges tu moto, entras a algunos de los modos de juego (Práctica, Torneo, Time Attack y Multijugador) y te preparas para competir y acabar (literalmente) con tus oponentes. La cuestión es que ya que se mejoraron los gráficos y texturas, es obvio que se tenía que hacer algo con los efectos gráficos de las armas, las cuales ahora son más apantalladoras, más dañinas y... pues más armas e ítems repartidos en cada una de las pistas.

De lo que también podemos encontrar en mayor cantidad son las motos y lo interesante del caso, es que los diseñadores de Probe ahora decidieron darle un poco de personalidad al juego, pues antes sólo elegías la moto y no tenías que imaginar si era conducida a radio-control, si la manejaban con PES, o un Droid estaba al mando. Ahora, al elegir tu moto podrás conocer a la persona que se encarga de conducirla. Cuando escribimos esto, no sabíamos si sólo se trataba de un elemento para darle -tal como se dijo- más personalidad, o tendrá alguna importancia al momento de jugar (tú sabes, algo así como una rivalidad / amistad entre ciertos personajes muy al estilo de F-Zero X).

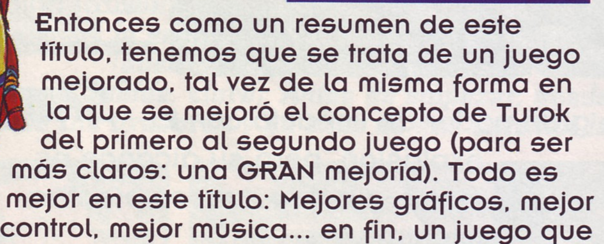


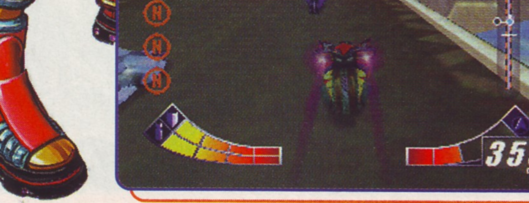






Entonces como un resumen de este título, tenemos que se trata de un juego mejorado, tal vez de la misma forma en la que se mejoró el concepto de Turok del primero al segundo juego (para ser más claros: una GRAN mejoría). Todo es mejor en este título: Mejores gráficos, mejor control, mejor música... en fin, un juego que hará bastante difícil la elección de un cartucho para esta temporada navideña, la cual y para fortuna de nosotros los videojugadores, será de las más diversas en cuanto a gustos y calidad, gracias a juegos como éste.







Turok 2 Seeds of Evil

Lo que tenemos aquí es un caso muy curioso y que muy pocas veces se da en un país como Estados Unidos (en Japón es muy común verlo) y es que para darle más fuerza al lanzamiento de Turok 2, Acclaim distribuyó en las tiendas más importantes de ese país (como Toys'R'Us) un cartucho demo, en el que se podía jugar el primer nivel de este título, para que te pudieras dar una idea de lo impresionante que es. Afortunadamente pudimos conseguir una copia de este demo. Lo más relevante es que tenía poca violencia, algunos monstruos, pero prácticamente todos los objetivos del primer nivel, así como 15 armas. Se supone que la versión final de juego contará con 24 de ellas, pero podemos ir dando un adelanto de estas armas y de lo que son capaces de hacer. (Por cierto, el demo también sirve para darse cuenta que este juego es compatible con el Rumble Pak, el cual es aprovechado de una manera excelente).

Las armas de Turok 2

Talon

Este es un guante que tiene atadas dos pequeñas y curvadas garras de dinosaurio,se podría decir que éste es el equivalente al cuchillo del primer Turok y es la primera que tienes disponible, además es lo suficientemente fuerte para defenderte de todos los enemigos (sólo para valientes).Es una arma rápida, pero no tiene un buen alcance, ya que tienes que pegarte al oponente para dañarlo, obviamente lo mejor es usarla con enemigos a los que puedas acercárteles y otro punto bueno de esta arma es que la puedes usar bajo el agua y que no necesita munición (también es recomendable para mezquino).



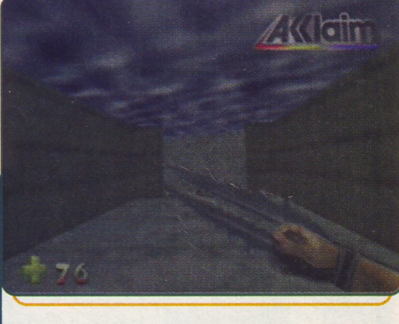
War Blade



Esta es la versión mejorada de Talon, por lo cual es más efectiva por su poder de ataque, pero su velocidad se reduce un poco y al igual que Talon, la puedes utilizar bajo el agua.

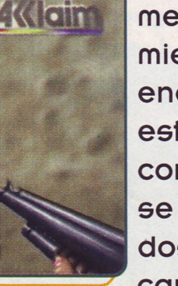






Shotgun

Esta escopeta tiene gran poder de impacto con la explosión, pero su alcance es medio y por lo cual es efectiva mientras los enemigos no estén muy lejos, con esta arma se utilizan dos tipos de cartuchos, los normales y unos explosivos, estos últimos hay que utilizarlos mientras el enemigo no está pegado a ti o tú también sufrirás daño.





Acclaim entertainment, inc.

Compañía

Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por





256 megabits

Memoria



Acción

Categoría



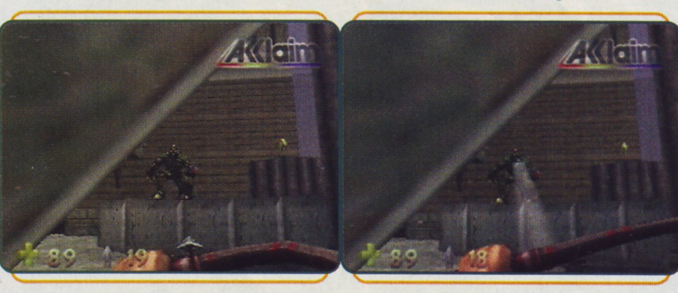
Noviembre 1998

Fecha de Salida



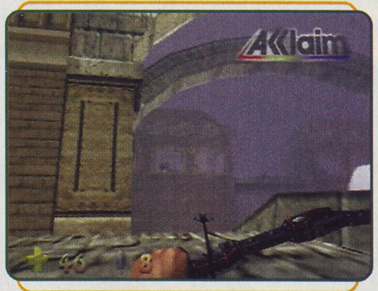
Bow

Tienes que utilizar esta arma con inteligencia, ya que dependiendo del tiempo que dejes presionado el Botón Z será el alcance que tenga la flecha, es decir de corto a medio alcance. Es más efectiva con los enemigos medianos y ¡ojo! con la puntería pues aquí sí cuenta, ya que si le das al enemigo en la cabeza, será mucho más dañino el ataque que si le das en el cuerpo solamente, y lo más curioso es que puedes recuperar las flechas de los enemigos eliminados (tú sabes, hay que economizar).









Tek Bow

Este arco cuenta con mira y flechas explosivas, su alcance es mayor al arco normal y según los Play Testers de Acclaim se les hace la mejor arma y no es para menos, ya que presionando la cruz direccional activas una mira telescópica, después deja presionado el botón R para que con los botones C ajustes el zoom y a esto agrégale la explosión que causa la flecha, así que a reserva de conocer las últimas armas, estamos de acuerdo con la gente de Acclaim.



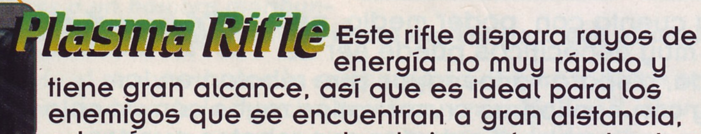






Magnun Pistol

Esta es mejor que "Pistol" y es semi-automática así que es más rápida por sus ráfagas de tiros, lo que puede ser una ventaja mientras tengas buena puntería, de lo contrario desperdiciarás rápidamente tus tiros que sólo son 50.



Plasma Rifle

Este rifle dispara rayos de energía no muy rápido y tiene gran alcance, así que es ideal para los enemigos que se encuentran a gran distancia, además con gran poder de impacto que los hará volar. De cerca no será tan efectivo, así que será mejor alejarte del personaje si se aproxima demasiado. Cuenta con una mira especial que activas con la cruz direccional (como la del Tek Bow). Mantén presionado R, utiliza los botones C para ajustar el Zoom y así será muy fácil eliminar a los enemigos desde muy lejos.







Flame Thrower



Un lanzallamas bastante efectivo, una de las armas más espectaculares con las que haces arder a tus enemigos, sólo que no hay que abusar porque no dura mucho, a pesar de tener un alcance medio, el efecto de fuego es ¡excelente!



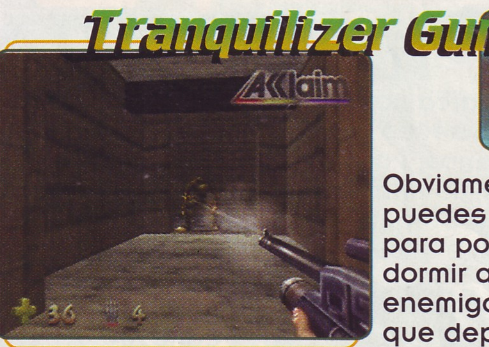








Tranquilizer Gun



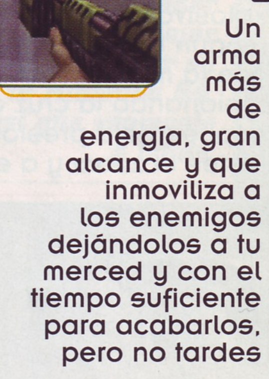
Obviamente la puedes utilizar para poner a dormir a los enemigos, sólo que dependiendo su tamaño será el número de disparos que necesites. Y no te confíes demasiado, ya que se despiertan muy rápido.



Charge Dart Rifle

Un arma más de energía, gran alcance y que inmoviliza a los enemigos dejándolos a tu merced y con el tiempo suficiente para acabarlos, pero no tardes mucho en decidir o se recuperarán y te saldrá peor.







Shredder



Esta arma cuenta con poder medio, pero en casos muy específicos puede ser de gran ayuda, dispara varios rayos que rebotan en las paredes y con eso logras cruzar varios rayos con un solo disparo y por ejemplo, si calculas sus rebotes puedes acorralar a estos pequeños, pero molestos enemigos. También tiene gran alcance, pero recuerda que los rayos se dispersan.









Grenade Launcher

Con esta arma lanzas una poderosa granada a gran distancia, pero debes calcular dónde caerá, ya que puede rebotar varias veces antes de explotar, por lo tanto no es muy útil mientras los enemigos estén cerca de ti y mucho menos si te persiguen. Es un arma muy poderosa, pero algo torpe (un estereotipo que funciona hasta con las armas).



Firestorm Cannon

Es mejor que el Plasma Rifle y tardarás un instante en comenzar a disparar, pero en cuanto tu arma empieza a girar y disparas constantemente, es fácil que se terminen tus disparos así que no debes abusar, su alcance es medio, pero igual te puede funcionar pegado a los enemigos.



Flare





Esta más que una arma, es un implemento con el que podrás ver, ya que el juego es muy oscuro en algunas partes (claro que tiene un menú de opciones donde lo puedes graduar) y al lanzar uno de estos disparos, creas un punto de luz que ilumina a tu alrededor, lo mejor es dispararlo de tal forma que choque con algo que esté a una distancia razonable, porque si se aleja demasiado no te va a iluminar nada. Sólo tienes un disparo que tarda bastante en recargarse para que vuelva a funcionar.



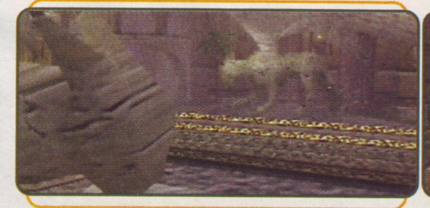
















Turok 2, cuenta con cinemas en tiempo real, los que están elaborados con lujo de detalles. Recréate las pupilas con estas imágenes del primero de ellos.

a fondo

F-ZERO X

Por fin, la espera ha concluído, la nueva versión del clásico juego de Super NES ya está a la venta. Tal vez has visto algún video de este gran título y podrías decir, pues se ve bien, pero algo simple. Visualmente no es muy espectacular, pero déjanos asegurarte que cuando pones tus manos sobre el control no podrás dejarlo. La competencia tiene un reto enorme además, la sensación de velocidad, casi hace que se te estire la cara. Los 29 competidores a los que te deberás enfrentar no son siempre unos caballeros, por lo que tendrás que cuidarte muy bien de ellos o simplemente podrás apreciar cómo te sacan de la pista o cómo entre varios de ellos, te obstaculizan el paso. Este título es compatible con el Rumble Pak, así que podrás sentir en carne propia todos los turbos, así como los impactos.



Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo Ltd.

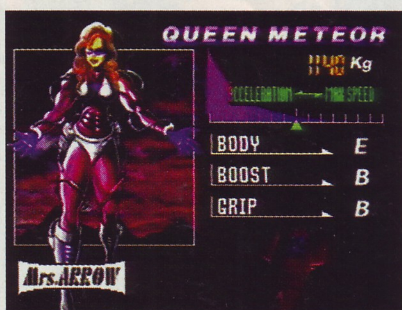
96 megabits
Memoria

Carreras
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida



Nuevas Opciones



En esta nueva versión, se han realizado muchísimos cambios, ya que al seleccionar un vehículo debes tomar en cuenta sus características de Armadura, Boost y Agarre, así como el peso ya que cualquier vehículo que tenga un Agarre, ¡ah! pero que esté muy pesado, al ir a una velocidad mayor de 1000 K/h e intentar dar una curva muy cerrada, obviamente la inercia hará que la máquina se patine; al igual que un vehículo muy liviano cuando alcanza grandes velocidades puede que también se patine, ya que no tiene la suficiente resistencia como para corregir la trayectoria.

También encontramos que antes de comenzar cada carrera, aparecerá en la pantalla un medidor en donde podrás elegir si deseas que la máquina tenga más Aceleración o Velocidad Máxima, por supuesto que esto te conviene arreglarlo dependiendo de la pista, así como de la dificultad en la que estés jugando, ¿Para qué? Pues para ajustar el vehículo a las condiciones de la pista o a tu modo de juego.

Para ejemplificar mejor las opciones de las que te estamos hablando, te mostramos unas tablas de comparación para que elijas mejor el vehículo que más te convenga:

Te presentamos 3 ejemplos con diferentes autos con su respectivo peso para que notes la diferencia.

vehículos / configuración	780Kg (Twin Noritta)	1,520Kg (Big Fang)	2,340Kg (Black Bull)
ACCELERATION — MAX SPEED (acceleration)	718Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.56 Seg.	725Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.62 Seg.	730Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.73 Seg.
ACCELERATION — MAX SPEED (middle)	795Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.70 Seg.	803Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.79 Seg.	807Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 0.90 Seg.
ACCELERATION — MAX SPEED (max speed)	920Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 7.83 Seg.	927Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 7.80 Seg.	935Km/h (Velocidad Máxima) 700Km/h en 7.75 Seg.





Esta es una tabla de cuánto acelera una máquina utilizando 1 ó hasta 3 turbos (esto incluye las Flechas Amarillas) dependiendo del tipo de Boost que tenga. Recuerda que entre más tiempo mantengas tu máquina con Boost, mayor será la velocidad que alcance (lo más que hemos alcanzado en línea recta es 1,335Km/h).

	Veces	Aceleración Máxima	Compensado	Velocidad Máxima
A	1	724Km/h=929Km/h	800Km/h=984Km/h	915Km/h=1,080Km/h
	3	724Km/h=1,165Km/h	800Km/h=1,202Km/h	915Km/h=1,247Km/h
B	1	724Km/h=912Km/h	800Km/h=955Km/h	915Km/h=1,051Km/h
	3	724Km/h=1,138Km/h	800Km/h=1,171Km/h	915Km/h=1,207Km/h

Además, la competencia entre 30 vehículos se pone muy reñida, así que debes tomar muchas medidas para pasar entre tantos competidores y por cada 5 competidores que elimines en una pista, te darán una vida extra, aparte podrás presumirle a tus amigos a cuántos corredores te has echado al bolsille al terminar las copas.

CONTROL

Como es de esperarse, el control tiene nuevas opciones en comparación con el clásico de SNES.

C IZQUIERDA
Cambia entre el indicador de vuelta y el mapa de la pista cuando compiten 3 ó 4 jugadores.

R
Inclina el vehículo hacia la Derecha



C ARRIBA
Vista trasera

C DERECHA
Cambio de cámara

L
Enciende y apaga el indicador Líder (si vas en la 2a. posición o en una menor, se ve la distancia entre tú y el 1er. lugar, si vas en la 1a. posición, se ve la distancia entre tu vehículo y el que va en 2a. posición)

C ABAJO
Freno

A
Acelerador

B
Boost

Z
Inclina el vehículo hacia la Izquierda

STICK
Control Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo

CAMARA 1

CAMARA 2





Movimientos:

Boost

Al concluir la primera vuelta a la pista, obtendrás el Poder Boost, con el que podrás realizar los turbos las veces que quieras presionando el Botón B, sólo recuerda que dependiendo del nivel de Boost de tu vehículo, es el porcentaje que utilizará de tu barra de energía cada vez que hagas este movimiento, por lo que necesitarás pasar por las áreas de regeneración más conocidas como PITS.



Ataque Lateral

Esto te sirve para aplastar a tu rival contra la pared o para lanzarlo fuera de la pista.
Presiona 2 veces seguidas el Botón Z si deseas embestir a la izquierda o utiliza el Botón R para hacer el movimiento hacia la derecha.



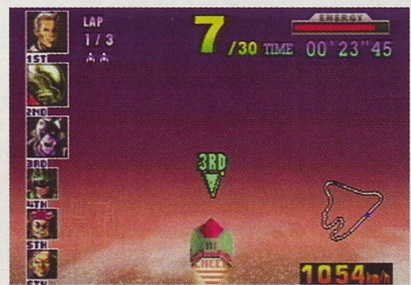
Saltos

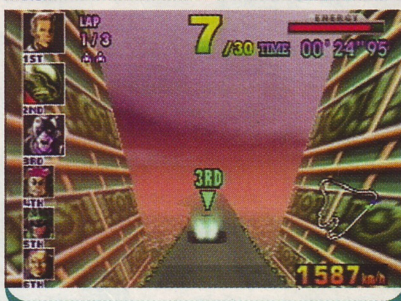
Recuerda que cuando saltes, también podrás controlar tu vehículo, puedes tratar de ganar altura o suavizar tu caída al mover el Stick hacia abajo o ganar velocidad al mover el Stick hacia arriba. Sin embargo tu vehículo puede dañarse un poco al caer precipitadamente.
Combina las 2 técnicas para obtener el mejor provecho, antes de saltar presiona el Stick hacia abajo para ganar altura y cuando ganes la altura suficiente presiona el Stick hacia adelante para acelerar al máximo.



Ataque de Giro

Este ataque es perfecto para abrirte paso entre una multitud de vehículos que no te permiten el paso.
Para realizar este movimiento sólo presiona R+Z simultáneamente seguido de Z o R dependiendo de hacia dónde quieres que gire tu vehículo.





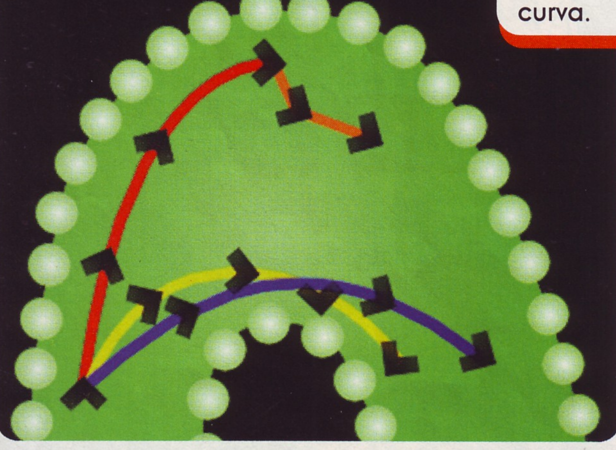
Vueltas

Vuelta Abierta

Dar una vuelta utilizando únicamente el Stick es la mejor forma, ya que reduce muy poco la velocidad en la que viajas, sin embargo en ocasiones este método no es muy efectivo por lo que existen otras posibilidades.

Vuelta con Ataque Lateral

Ocasionalmente, al dar unas vueltas con el Stick, sólo te falta un pequeño tramo para salir de la curva y no deseas hacer una vuelta cerrada, por lo que es conveniente hacer un ataque lateral para salir sin ningún problema de la curva.



Vuelta Cerrada

Como lo mencionamos anteriormente, los Botones Z y R inclinan el vehículo, por lo que combinando uno de estos botones con el Stick, te puede servir para dar una vuelta más cerrada. Obviamente debes utilizar el botón correspondiente hacia el lado que estás moviendo el Stick, si mueves el vehículo hacia la izquierda, utiliza el botón Z y si estás moviéndolo hacia la derecha utiliza el botón R.

Vuelta muy Cerrada

En algunas pistas, encontrarás curvas demasiado cerradas como para utilizar cualquiera de las técnicas anteriores, por lo que existe esta gran posibilidad. Al aproximarte hacia la curva, gira hacia ella e inclina el vehículo hacia el lado contrario para que se derrape; por ejemplo, te aproximas a una curva cerradísima hacia la derecha, bien, entonces pégate a la orilla de la derecha, gira un poco el Stick a la derecha y presiona el botón Z para que el vehículo se patine y en cuanto la nariz de la nave apunte hacia la salida de la curva, desacelera y vuelve a acelerar para recuperar el control del vehículo y salir sin mucho problema. Si la curva es hacia la izquierda, sólo mueve el Stick hacia la curva y presiona el R.

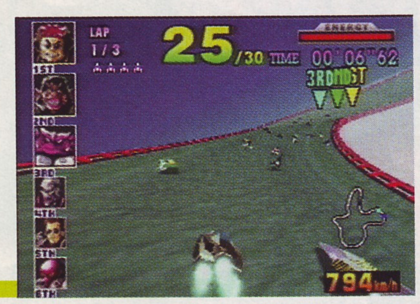
Como puedes ver, hay muchas posibilidades para dar la vuelta, pero debes seleccionar la mejor opción para realizarla sin perder la velocidad necesaria y ganar fácilmente, aquí te presentamos una tabla en donde podrás comparar y elegir la mejor.

Stick	-10 Km/h	Esta es la mejor opción de todas ya que casi no pierdes velocidad. Trata de abrirte lo suficiente antes de entrar en una curva para que no tengas problema.
Derecha + R, R o Izquierda + Z, Z	-30 Km/h	Este método es muy bueno para cuando das la vuelta con el Stick y sólo te falta un pequeño tramo para salir de la curva, así no chocarás contra la pared ni perderás demasiada velocidad.
Derecha + R o Izquierda + Z	-50 Km/h	Esta técnica es para curvas amplias y algo cerradas en donde no puedes darlas con el Stick únicamente. Trata de sólo utilizar esta técnica cuando no te quede opción.
Derecha + Z o Izquierda + R	-80 Km/h	Esta técnica te la recomendamos en las curvas que están muy cerradas y recuerda tomar en cuenta que si una pista tiene muchas de estas curvas, es más recomendable seleccionar mayor Aceleración que Velocidad Máxima antes de comenzar la carrera.

MODOS DE JUEGO

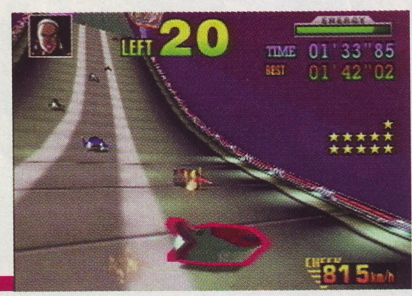


Prepárate para competir en cualquiera de las copas en donde te enfrentarás a 29 corredores dispuestos a dejarte en ridículo. Esta es la opción principal de juego, ya que en cuanto tomas el control en tus manos, la acción no se hace esperar. Gana las 6 pistas de cada copa o al menos obtén los puntos suficientes como para llevarte el primer lugar y obtener el tan preciado trofeo. Más adelante te diremos qué onda con cada una de las copas junto con sus pistas.





Esta es una competencia contra reloj para saber en cuánto tiempo puedes sacar de la pista a los 29 corredores. Parece fácil, pero tiene su gracia. Te sirve mucho para perfeccionar las formas de ataque y así ponerlas en práctica cuando te enfrentes al CPU, en GP Race o contra tus amigos cuando compitan en VS Battle.



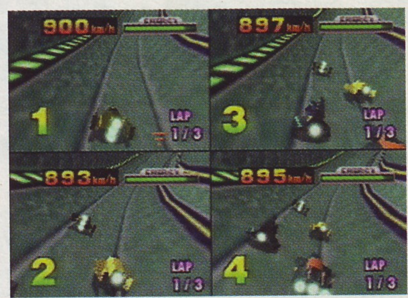


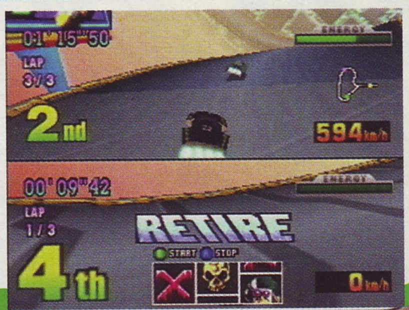
Practica en las pistas disponibles y selecciona la dificultad para que te acostumbres al tipo de competencia, esto te lo recomendamos, ya que muchas veces intentarás terminar alguna Copa y te aprenderás fácilmente las primeras pistas, pero siempre al final sale algún infame que te roba los puntos sólo porque en algunas pistas llegaste en 3o. ó 4o. lugar. Practica bastante para que no te salgan con alguna sorpresa.





Como podrás suponer, aquí es en donde se pueden enfrentar hasta 4 personas de manera simultánea y ver en definitiva, quién es el mejor corredor. Esto se pone muy interesante cuando algún competidor pierde su vehículo, ya que tiene la oportunidad de darle en la torre a cualquiera de los oponentes restantes con una ruleta, ésta funciona de la siguiente manera: cuando salen 3 "X" le quitarás toda la energía al jugador que se encuentre en la 1a. posición, si salen las 3 caras iguales de cualquiera de los corredores, le quitarás toda la energía a éste y si te salen 3 calaveras, todos los competidores quedarán sin energía.





Corre 3 vueltas en la pista de tu elección y realiza tus mejores hazañas compitiendo contra reloj. Guarda tus mejores tiempos (además puedes guardar un fantasma al igual que Mario Kart 64 sólo que aquí lo guardas en la memoria del cartucho). También cuenta con fantasmas de los programadores en cada una de las pistas, obviamente debes hacer un buen tiempo para sacarlos.





COMPETIDORES

Este juego te permitirá seleccionar a uno de los 30 corredores para competir en tan extrema carrera. Obviamente al principio sólo podrás competir con unos cuantos vehículos, pero al ir ganando las copas en diferentes dificultades, irás obteniendo el acceso a los demás (es lógico que los últimos autos están mejor equipados). Las principales características de las Aeronaves son la Armadura, el Boost y el Agarre; sin embargo también debes tomar en cuenta el peso del vehículo, ya que influye en las posibilidades de que se derrape o que le cueste más trabajo dar una curva cerrada a gran velocidad.
Trata de seleccionar al corredor que realmente se adapte a tu forma de juego (o viceversa).

Competidor #7 — Vehículo: **Blue Falcon**
Piloto: Captain Falcon
Peso del Vehículo: 1,260Kg.
Armadura B, Boost C, Agarre B

Competidor #3 — Vehículo: **Golden Fox**
Piloto: Dr. Stewart
Peso del Vehículo: 1,420Kg.
Armadura B, Boost A, Agarre D

Competidor #6 — Vehículo: **Wild Goose**
Piloto: Pico
Peso del Vehículo: 1,620Kg.
Armadura B, Boost B, Agarre C

Competidor #5 — Vehículo: **Fire Stingray**
Piloto: Samurai Goroh
Peso del Vehículo: 1,960Kg.
Armadura A, Boost D, Agarre B

Competidor #2 — Vehículo: **White Cat**
Piloto: Jody Summer
Peso del Vehículo: 1,150Kg.
Armadura C, Boost C, Agarre A

Competidor #1 — Vehículo: **Red Gazelle**
Piloto: Mighty Gazelle
Peso del Vehículo: 1,330Kg.
Armadura E, Boost A, Agarre C

Competidor #4 — Vehículo: **Iron Tiger**
Piloto: Baba
Peso del Vehículo: 1,780Kg.
Armadura B, Boost D, Agarre A

Competidor #8 — Vehículo: **Deep Claw**
Piloto: Octoman
Peso del Vehículo: 990Kg.
Armadura B, Boost B, Agarre C


Competidor #29
Vehículo
Crazy Bear
Piloto: Dr. Clash
Peso del Vehículo: 2,220Kg.
Armadura Boost Agarre
A B E
Competidor #9
Vehículo
Great Star
Piloto: Mr. Ead
Peso del Vehículo: 1,870Kg.
Armadura Boost Agarre
E A D
Vehículo
Big Fang
Competidor #15
Piloto: Bio Rex
Peso del Vehículo: 1,520Kg.
Armadura Boost Agarre
B D A
Competidor #26
Vehículo
Wonder Wasp
Piloto: John Tanaka
Peso del Vehículo: 900Kg.
Armadura Boost Agarre
B C B
Competidor #23
Vehículo
Night Thunder
Piloto: Silver Neelsen
Peso del Vehículo: 1,530Kg.
Armadura Boost Agarre
B A E
Competidor #22
Vehículo
Twin Noritta
Piloto: Gomar & Shioh
Peso del Vehículo: 780Kg.
Armadura Boost Agarre
E A C
Competidor #11
Vehículo
Mad Wolf
Piloto: Billy
Peso del Vehículo: 1,490Kg.
Armadura Boost Agarre
B B C
Vehículo
Queen Meteor
Competidor #21
Piloto: Mrs. Arrow
Peso del Vehículo: 1,140Kg.
Armadura Boost Agarre
E B B
Competidor #25
Vehículo
Blood Hawk
Piloto: Blood Falcon
Peso del Vehículo: 1,170Kg.
Armadura Boost Agarre
B A E
Vehículo
Competidor #14
Astro Robin
Piloto: Jack Levin
Peso del Vehículo: 1,050Kg.
Armadura Boost Agarre
B D A
Competidor #10
Vehículo
Little Wyvern
Piloto: James McCloud
Peso del Vehículo: 1,390Kg.
Armadura Boost Agarre
E B B
Competidor #13
Vehículo
Death Anchor
Piloto: Zoda
Peso del Vehículo: 1,620Kg.
Armadura Boost Agarre
E A C
21
F-ZERO X



Existe un punto muy importante, dependiendo del corredor que elijas, siempre tendrás uno o varios rivales que en cuanto pases junto a ellos harán lo posible por sacarte de la pista. Por ejemplo, si seleccionas a Octoman, Jody Summer y John Tanaka se te lanzarán en cuanto tengan oportunidad. Sin embargo, si seleccionas a Jody Summer, Octoman te atacará, pero John Tanaka te defenderá con su vida. Aún no tenemos la lista completa, pero te la dejamos para que tú experimentes.
Este es otro ejemplo: Black Shadow y el Captain Falcon son "Tomodatchis" o amigos y atacan a Samurai Goroh. Sin embargo, este caso tiene un punto extra, pues Blood Falcon tiene algo que ver en la rivalidad, ya que también intenta someter siempre al Samurai Goroh.

GP RACE

De hecho existen 5 circuitos con 6 pistas cada una, en donde puedes competir por ganar el primer lugar en la Fórmula Cero. Revisa muy bien todas ellas, ya que cada una tiene sus trucos y peligros.

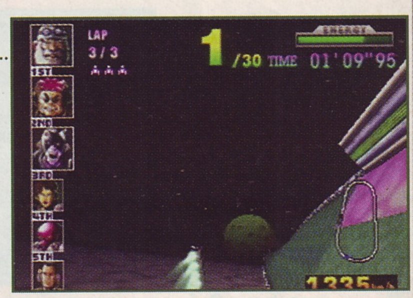


Esta es la copa más tranquila de todas, o bueno, depende de la dificultad en la que corras...



1: Mute City

Esta es la primera pista, no creemos que tengas mucho problema con ella, sólo trata de agarrar bien las curvas sin que te derrapes.



2: Silence

Por lo único que te debes preocupar en esta pista es de no chocar contra alguien, ya que los turbos que se encuentran en el recorrido te darán el suficiente impulso como para volar.

3: Sand Ocean

En esta pista encuentras varios tubos por donde podrás deslizarte dentro de ellos, aprovecha las corrientes de aire en ellos para alcanzar buena velocidad.





4: Devilís Forest

Esta pista es muy sencilla, si acaso lo más complicado que tiene son 2 curvas algo cerradas con grava en las orillas, por lo que se juntan muchos competidores en ellas, pero en general es fácil.

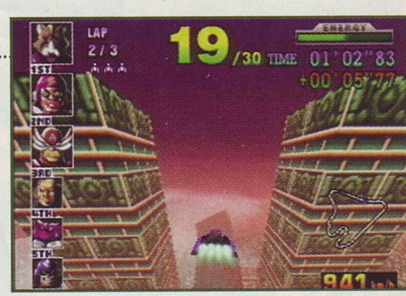


5: Big Blue

Ten mucho cuidado en esta pista, ya que deberás correr por la parte de afuera de un cilindro, te preguntarás ¿cómo es eso? Pues ve las fotos. ¡Cuidado! porque si aceleras demasiado por la parte externa de una vuelta o giras sobre la circunferencia del cilindro, te encontrarás volando hacia el vacío.

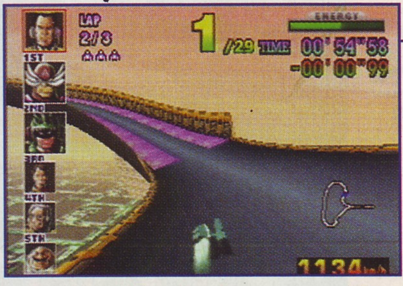
6: Port Town

Prepárate para correr en una de las pistas más temibles de la Fórmula Zero. Tiene bastantes curvas cerradas, así como un estremecedor salto por el que alcanzas enormes velocidades...





Esta copa tiene bastante reto, así que te recomendamos correr con cautela, pero sin soltar el acelerador...



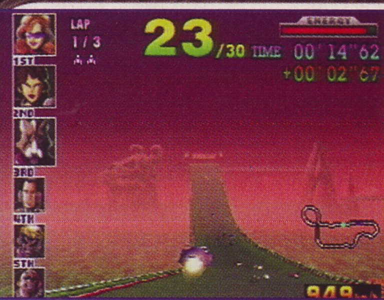
1: Sector (alfa)

Esta es la primera pista en la que tendrás que correr a toda velocidad de cabeza sobre la misma pista, sin embargo no tiene mucha dificultad a excepción de una parte en donde la pista es muy estrecha por lo que los competidores se enfrentan muy de cerca.



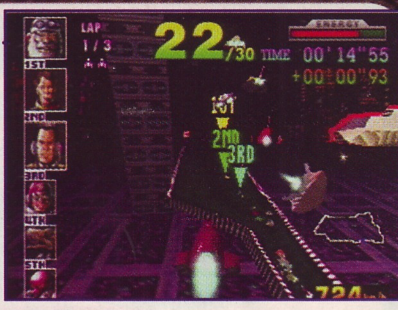
2: Red Canyon

Prepárate, porque en esta gran pista tendrás que controlar tu vehículo por diversos saltos a gran velocidad, además cuenta con murallas, por lo que incita a que los competidores contrarios se empeñen en aplastarte.



3: Devilis Forest 2

En esta ocasión, esta pista tiene varios sube y baja así que si vas rápido, podrás dar saltos que te impulsan aún más.



4: Mute City 2

Esta pista no tiene mucha dificultad, solo tiene una rampa por donde podrás saltar para ganar velocidad, y no tiene curvas muy cerradas.

5: Big Blue 2



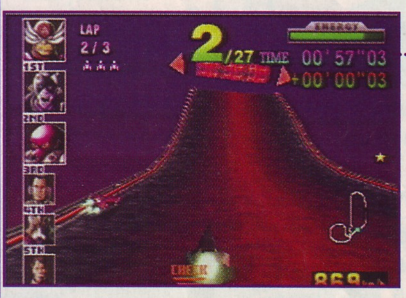
Esta pista se ve muy aparatosa, sin embargo no es muy difícil, lo que sí es que constantemente cambia de dirección, por lo que hay 2 áreas para recuperar energía, así como un gran precipicio...

6: White Land

Esta pista cuenta con varios tramos delgados sin barrera, por lo que será fácil que tires a los competidores o ellos a ti. También tiene varios saltos dentro del camino que le aumentan mucho más la dificultad.

KING CUP

Esta copa es un poco más difícil, pero no imposible si pones atención a las diferentes pistas...



1: Fire Field

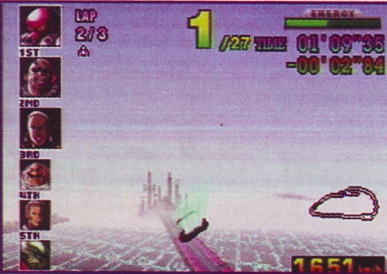
Esta pista comienza con un gran salto, en donde deberás sacar ventaja de la velocidad. ¡Cuidado! con el pequeño salto que se encuentra después de la zanja de grava, ya que te puedes salir de la pista.



2: Silence 2

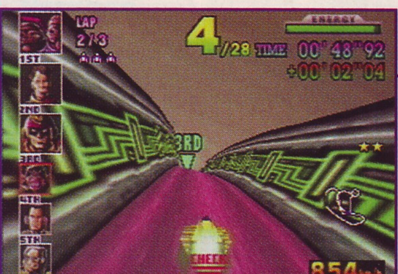
Ten cuidado en esta pista, ya que cuenta con varias curvas cerradas, además de un área en donde la pista es irregular y no tiene protección en las orillas.





3: Sector (beta)

Esta es una verdadera preciosidad de pista, para empezar te diremos que debes saltar por una rampa para caer en un precioso loop de 360° ¡Sin Protección!, aparte de otros tramos semi-rectos en donde tampoco hay protección, así como una gran caída en la que puedes acelerar a todo lo que da la máquina.





4: Red Canyon 2

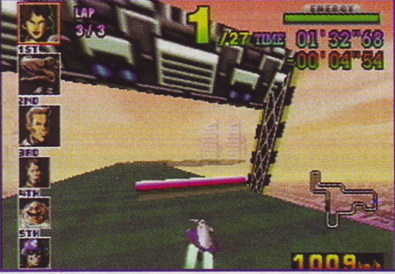
Esta pista es muy enredada y bastante agresiva, ya que es demasiado delgada, esto fomenta a que los contrarios te estén golpeando con mucha frecuencia, además cuenta con un atajo muy bueno, pero bastante difícil.





5: White Land 2

Esta es la pista más difícil de todas, ya que en su mayoría consta de semi-cilindros con todo y curvas, por lo que es "muy" fácil que te salgas de la pista tratando de enderezar el curso.





6: Mute City 3

La mayor parte de la pista o por lo menos las partes más delgadas, no tienen protección (incluso en las pequeñas curvas de 90°), también cuenta con diversas rampas esparcidas en donde podrás saltar y ahorrarte algunas curvas.



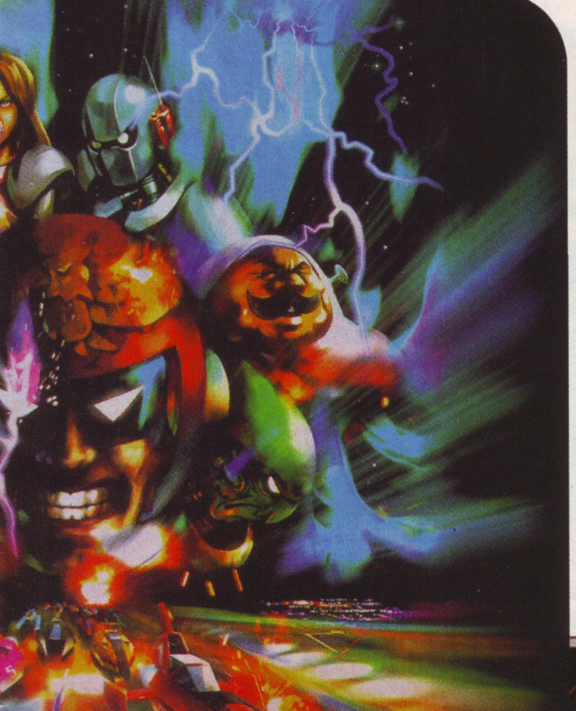
Esta es la primera copa especial, aparece cuando terminas en Novato y Estándar las 3 copas anteriores. Agárrate porque las pistas están de lujo...





1: Rainbow Road

Si creías que F-Zero X era muy al estilo Mario Kart 64, esta es una gran prueba de su superioridad, ya que esta pista es la misma de la del juego de carreras de Mario, sólo que aquí correrás a una velocidad en donde te preocuparás más por las curvas, que por los detalles.



2: Devilis Forest 3

Esta pista es muy rara, la tienes que recorrer 2 veces, una normal y otra de cabeza, visualmente no le ves mucha gracia hasta que le agarras la onda. ¡Cuidado con las curvas! y fíjate bien dónde utilizar los turbos.

3: Space Plant

Esta pista es bastante grande y cuenta con varias curvas cerradas, al igual que Big Blue, cuenta con una parte en donde deberás correr por fuera de un cilindro a mucho mayor velocidad, bastante difícil.

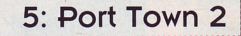






4: Sand Ocean 2

Esta pista está excelentemente elaborada, tiene muchos sube y baja, por lo que de repente das saltos inesperados, así como sus respectivas curvas cerradas.



5: Port Town 2

Esta es muy rebuscada, cuenta con más curvas cerradas que cualquier otra, además tiene varios tramos muy estrechos y una que otra curva mortal, de ahí en adelante, parece fácil.



6: Big Hand



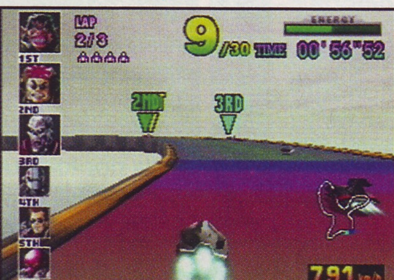

Es muy difícil que te encuentres otra pista como ésta en cualquier otro videojuego, la verdad es que es una obscenidad correr en ella, ya que aparte de que es bastante larga, las curvas son muy pronunciadas, la mayor parte no tiene protección y en otras partes, te encuentras con tremendos charcos de agua para que pierdas fácilmente el control del vehículo, enviándote directamente hacia afuera. Aparte de eso, agrégale que los competidores aquí se ponen muy locos y por lo general, hacen hasta lo imposible por tirar a todo el que se meta con ellos. Un verdadero reto para cualquiera que intente terminar esta pista en la mayor dificultad.

X CUP

Muy bien, después de obtener el 1er. lugar en las copas anteriores en las 3 primeras dificultades, abrirás la última línea de autos, así como una nueva dificultad ¡MASTER! y esta formidable copa.

Las 6 pistas que conforman esta copa están catalogadas como "X", ya que correrás a lo largo de pistas desconocidas y al azar, por lo que nunca sabrás cuál pista es la que sigue.

Hasta el momento, todas las veces que hemos competido en esta copa, nos hemos encontrado con pistas diferentes (10 aproximadamente) y no son muy difíciles que digamos, sin embargo tienen su gracia, ya que la mayoría de ellas tienen pequeños sube y baja combinados con curvas, así que si vas demasiado rápido (más de 1300 K/h), es muy probable que te salgas de la pista sin que puedas hacer nada al respecto...

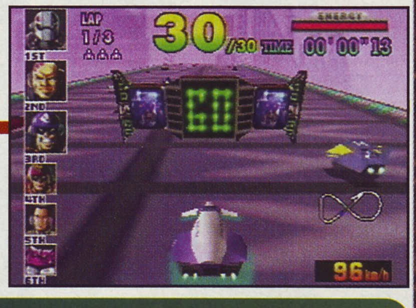



Aquí te presentamos una tabla más, ésta te indica los puntos que recibes dependiendo del lugar en el que llegues.

1.-100 Puntos	11.-50 Puntos	21.-25 Puntos
2.-93 Puntos	12.-47 Puntos	22.-23 Puntos
3.-87 Puntos	13.-44 Puntos	23.-22 Puntos
4.-81 Puntos	14.-41 Puntos	24.-21 Puntos
5.-76 Puntos	15.-38 Puntos	25.-20 Puntos
6.-71 Puntos	16.-35 Puntos	26.-19 Puntos
7.-66 Puntos	17.-33 Puntos	27.-18 Puntos
8.-62 Puntos	18.-31 Puntos	28.-17 Puntos
9.-58 Puntos	19.-29 Puntos	29.-16 Puntos
10.-54 Puntos	20.-27 Puntos	30.-15 Puntos

TIPS

*Antes de que nos envíes cartas, te informamos que no hay ningún turbo al comenzar la carrera, ya que esto depende mucho de la configuración que le hayas dado a tu vehículo. Lo que hemos notado es que si aceleras cuando el comentarista diga GO, aceleras un poco más rápido.



*En algunas curvas es conveniente desacelerar y acelerar de nuevo para bajar un poco la velocidad y así dar un poco más cerrada la curva. No es muy conveniente utilizar el freno, sin embargo no te olvides que ahí está.

*Cuando viajes a gran velocidad, trata de mover el Stick poco a poco, ya que si lo mueves rápidamente lo más seguro es que tu vehículo patine y pierdas el control.



*Siempre que pases sobre el área de "Pits" utiliza un turbo, así no gastarás energía y te recuperará al mismo tiempo.

*Si pierdes el control del vehículo, desacelera y acelera rápidamente, eso restablecerá el curso.

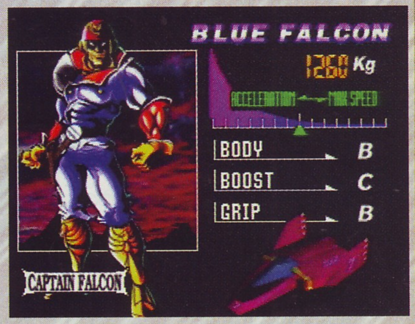
TRUCOS

Tal vez sería muy anticipado darte trucos, sin embargo están muy buenos y no le quitan la gracia al juego:

*En la pantalla de selección de vehículo, presiona los botones L y R así como los 4 de la unidad C simultáneamente y harás más compactos a todos los autos. Este truco sólo es gráfico, por lo que no altera las características de los vehículos, sin embargo es bastante divertido ver a los autos hechos huevo.

*Si ya te cansaste de intentar una y otra vez de pasar las copas en "Expert" y lo único que quieres son todos los vehiculos, o simplemente deseas abrir todas las copas, presiona la siguiente secuencia en la pantalla de selección de modo de juego: L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, si lo hiciste bien escucharás un sonido. Piénsalo bien antes de hacer este truco, ya que se siente mucho mejor cuando te los ganas por tu propio esfuerzo y dedicación (si antes no lanzas el control por la ventana).

*Cuando determinas la Aceleración o Velocidad Máxima de un vehículo, puedes cambiar de color al presionar el botón R o el Z.



*Cuando termines las 3 primeras copas en Novato y Estándar, abrirás la copa joker, así como 2 líneas de vehículos. Termina la copa joker en Novato y Estándar y la jack en Experto para obtener otra línea de vehículos. Y finalmente, termina el resto de las copas en Experto para obtener la última línea de vehículos. Cuando termines con todas las copas en Novato, Estándar y Experto, aparecerá una nueva dificultad Master y si terminas las 4 copas en la última dificultad, abrirás la copa X.

DD 64

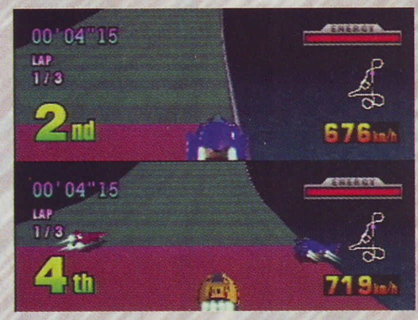
Desde la primera vez que Nintendo mostró este título tanto en el Shoshinkai Show del año pasado, como en el pasado E3, se anunció que se podrá utilizar con en el DD64 para crear pistas originales al igual que vehículos con características propias (entre los cuales podrás dar tú los atributos de Armadura, Boost y Agarre, pero el CPU te ayudará a dar los parámetros correctos), además es posible que también traiga nuevas copas, nuevas pistas y por supuesto nuevos autos. Ahora, con el retraso del Space World y por lo mismo de la salida del N64DD, no hay una fecha exacta para la salida de este "Update", pero se supone que debe ser en el 99.

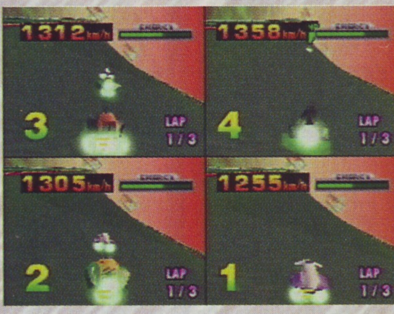


Observa en esta foto el menú del editor de pistas del Update de F-Zero X para el N64DD.

TEXTO FINAL

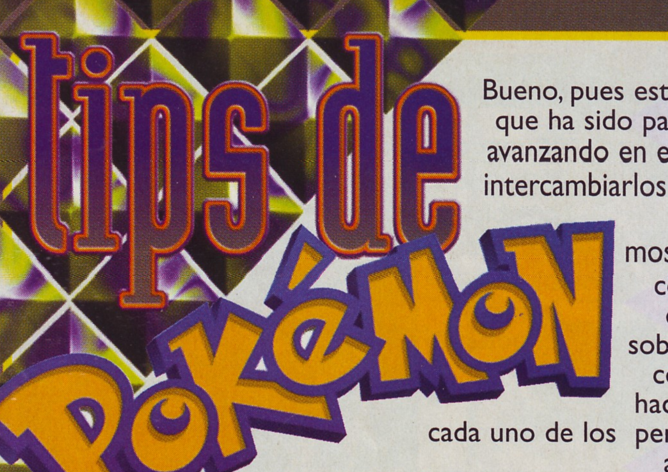
Como podrás apreciar en las fotos, el juego aparentemente es muy sencillo, sin embargo al igual que su antecesor, representa todo un reto, ya que se requiere de bastante agilidad y control para poder terminar con cada una de las pistas en todas las dificultades y así ganar todos los autos, como también las pantallas principales. Para todos los que realmente disfrutaron el primer impacto de la Fórmula Cero, no pueden pasar por alto este formidable título, estamos seguros que les encantará tanto como al equipo de Miyamoto que realizó esta gran competencia.

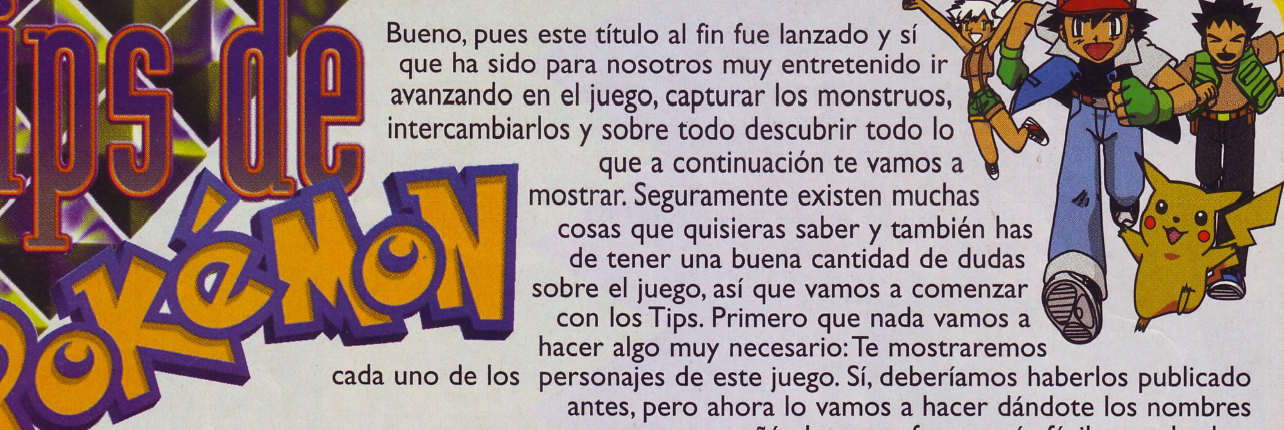






tips de Pokémon





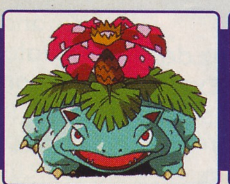
Bueno, pues este título al fin fue lanzado y sí que ha sido para nosotros muy entretenido ir avanzando en el juego, capturar los monstruos, intercambiarlos y sobre todo descubrir todo lo que a continuación te vamos a mostrar. Seguramente existen muchas cosas que quisieras saber y también has de tener una buena cantidad de dudas sobre el juego, así que vamos a comenzar con los Tips. Primero que nada vamos a hacer algo muy necesario: Te mostraremos cada uno de los personajes de este juego. Sí, deberíamos haberlos publicado antes, pero ahora lo vamos a hacer dándote los nombres y enseñándote una forma más fácil consultarlos.



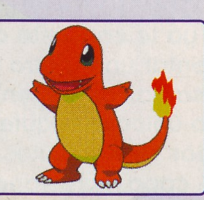
#001 BULBASAUR
GRASS/POISON



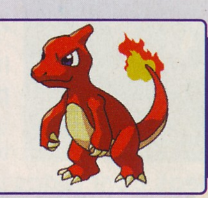
#002 IVYSAUR
GRASS/POISON



#003 VENUSAUR
GRASS/POISON



#004 CHARMANDER
FIRE



#005 CHARMELEON
FIRE



#006 CHARIZARD
FIRE



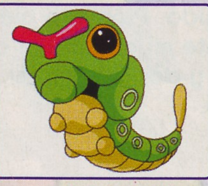
#007 SQUIRTLE
WATER



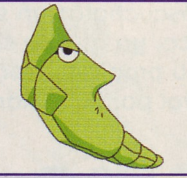
#008 WARTORTLE
WATER



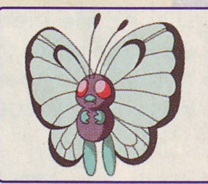
#009 BLASTOISE
WATER



#010 CATERPIE
BUG



#011 METAPOD
BUG



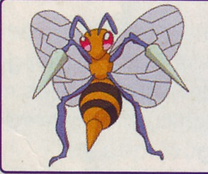
#012 BUTTERFREE
BUG/FLYING



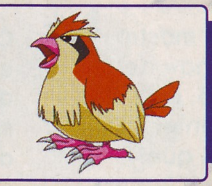
#013 WEEDLE
BUG/POISON



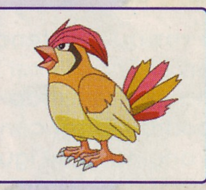
#014 KAKUNA
BUG/POISON



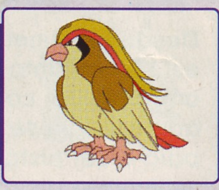
#015 BEEDRIL
BUG/POISON



#016 PIDGEY
FLYING/NORMAL



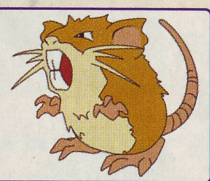
#017 PIDGEOTTO
FLYING/NORMAL



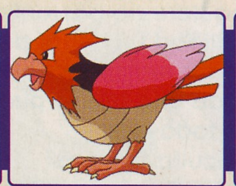
#018 PIDGEOT
FLYING/NORMAL



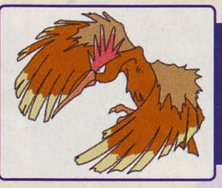
#019 RATTATAK
NORMAL



#020 RATICATE
NORMAL



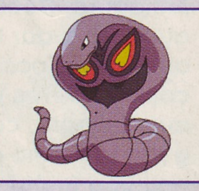
#021 SPEAROW
FLYING/NORMAL



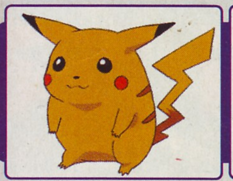
#022 FEAROW
FLYING/NORMAL



#023 EKANS
POISON



#024 ARBOK
POISON



#025 PIKACHU
ELECTRIC



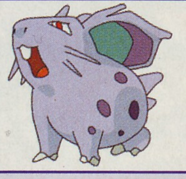
#026 RAICHU
ELECTRIC



#027 SANDSHREW
GROUND



#028 SANDSLASH
GROUND



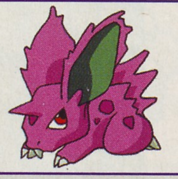
#029 NIDORAN
POISON



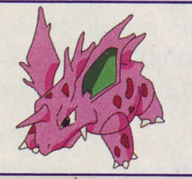
#030 NIDORINA
POISON



#031 NIDOQUEEN
POISON/GROUND



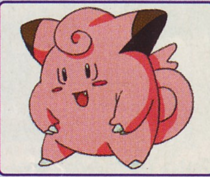
#032 NIDORAN
POISON



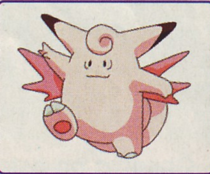
#033 NIDORINO
POISON



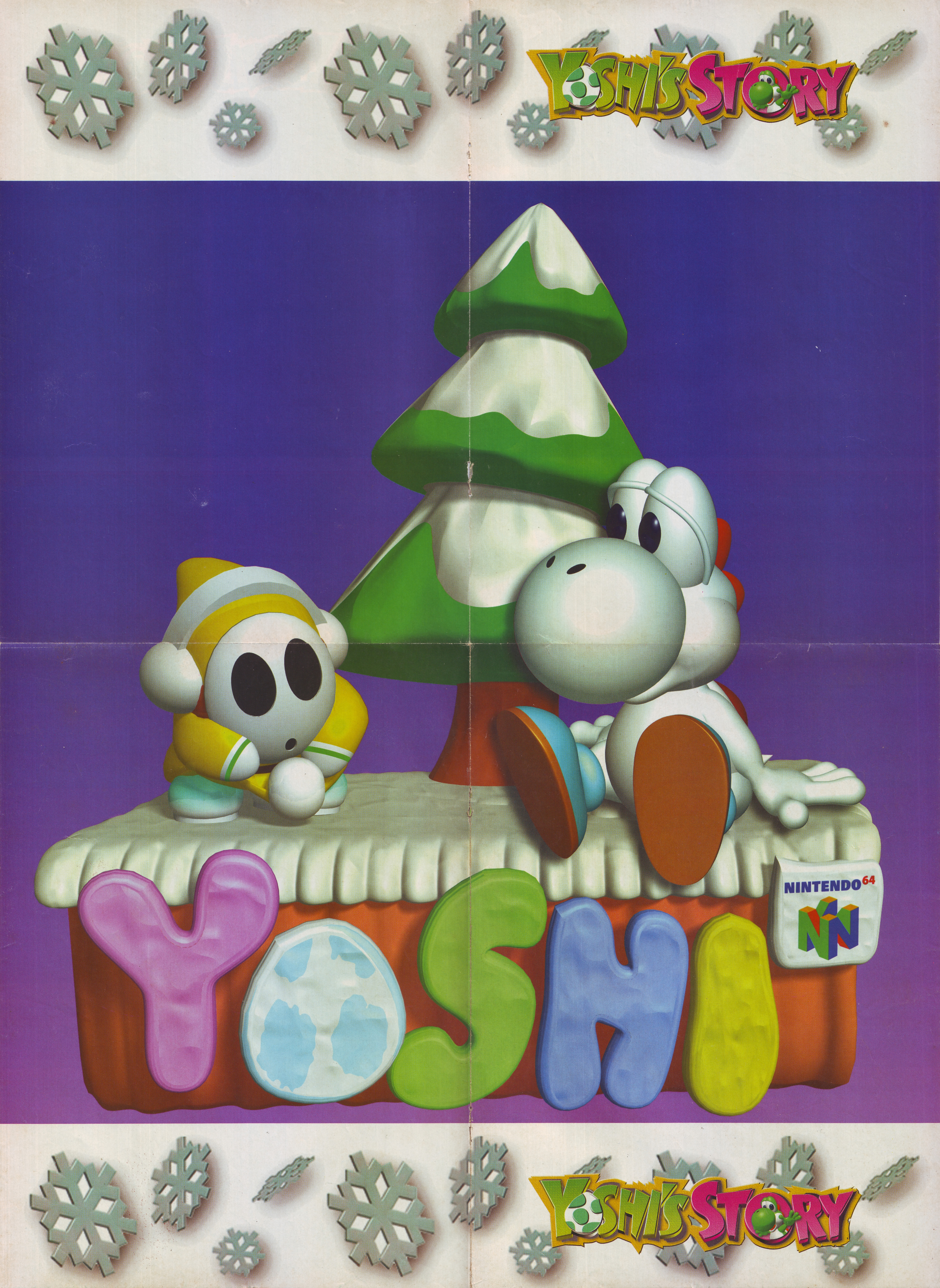
#034 NIDOKING
POISON/GROUND



#035 CLEFAIRY
NORMAL



#036 CLEAFABLE
NORMAL

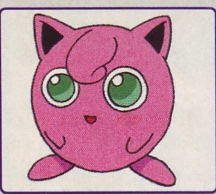


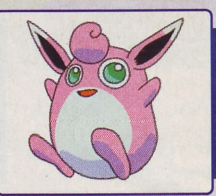
YOSHI'S STORY
YOSHI
NINTENDO64
YOSHI'S STORY

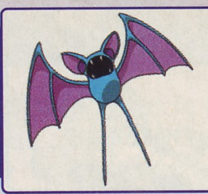

YOSHI'S STORY
CLUB
Nintendo

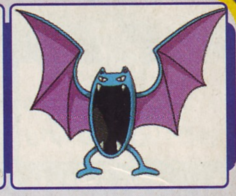

#037 VULPIX
FIRE

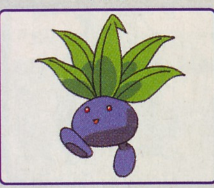

#038 NINE TALES
FIRE

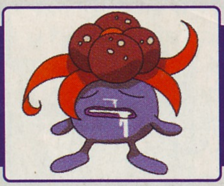

#039 JIGGLYPUFF
NORMAL


#040 WIGGLYTUFF
NORMAL

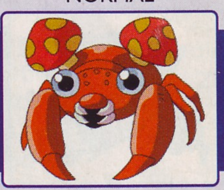

#041 ZUBAT
FLYING/POISON

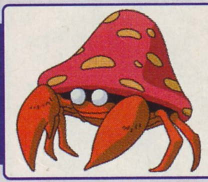

#042 GOLBAT
FLYING/POISON

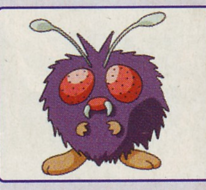

#043 ODDISH
GRASS/POISON

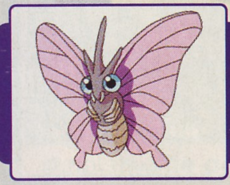

#044 GLOOM
GRASS/POISON


#045 VILEPLUME
GRASS/POISON

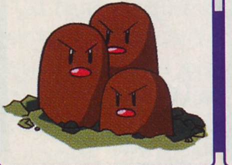

#046 PARAS
GRASS/WATER

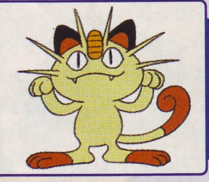

#047 PARASECT
BUG/GRASS

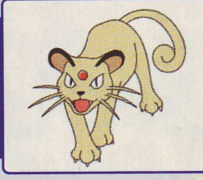

#048 VENONAT
BUG/POISON

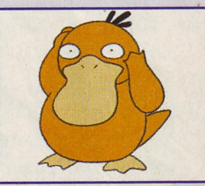

#049 VENOMOTH
BUG/POISON


#050 DIGLETT
GROUND


#051 DUGTRIO
GROUND


#052 MEOWTH
NORMAL


#053 PERSIAN
NORMAL


#054 PSYDUCK
WATER


#055 GOLDUCK
WATER

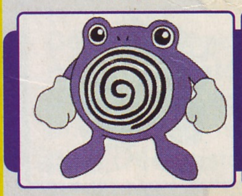

#056 MANKEY
FIGHTING


#057 PRIMEAPE
FIGHTING

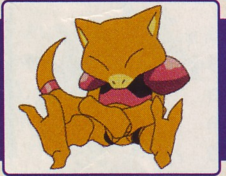

#058 GROWLITHE
FIGHTING

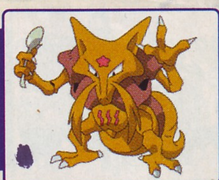

#059 ARCANINE
FIRE

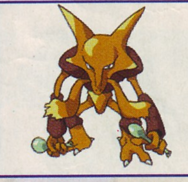

#060 POLIWAG
WATER

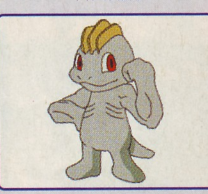

#061 POLIHIRL
WATER

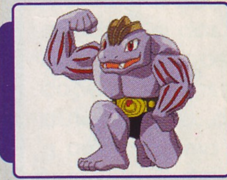

#062 POLIWRATH
WATER


#063 ABRA
PSYCHIC

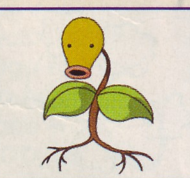

#064 KADABRA
PSYCHIC

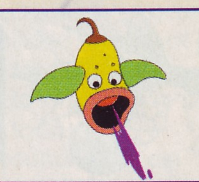

#065 ALAKAZAM
PSYCHIC

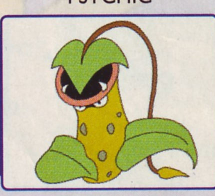

#066 MACHOP
FIGHTING

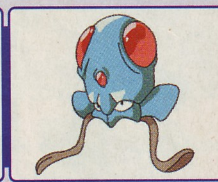

#067 MACHOKE
FIGHTING


#068 MACHAMP
FIGHTING


#069 BELLSPROUT
GRASS/POISON


#070 WEEPINBELL
GRASS/POISON


#071 VICTREEBEL
GRASS/POISON


#072 TENTACOOL
POISON/WATER


#073 TENTACRUEL
POISON/WATER

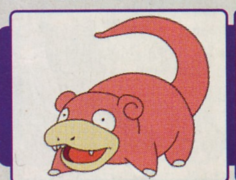

#074 GEODUDE
GROUND/ROCK

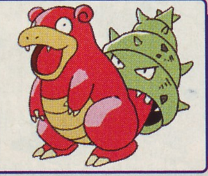

#075 GRAVELER
GROUND/ROCK

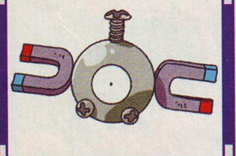

#076 GOLEM
GROUND/ROCK

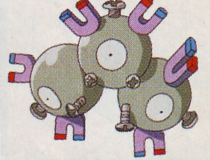

#077 PONYTA
FIRE


#078 RAPIDASH
FIRE

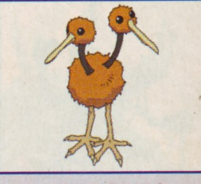

#079 SLOWMO
PSYCHIC/WATER

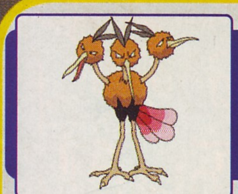

#080 SLOWBRO
PSYCHIC/WATER

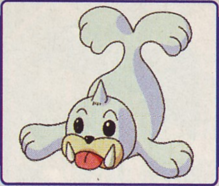

#081 MAGNEMITE
ELECTRIC

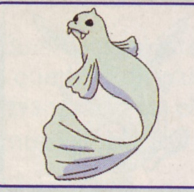

#082 MAGNETON
ELECTRIC


#083 FARFETCH'D
FLYING/NORMAL

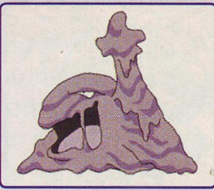

#084 DODUO
FLYING/NORMAL

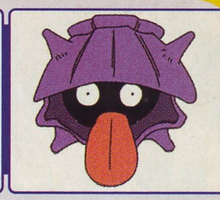

#085 DODRIO
FLYING/NORMAL


#086 SEEL
WATER

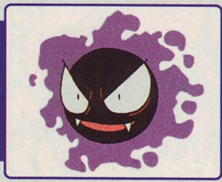

#087 DEWGONG
ICE/WATER


#088 GRIMER
POISON


#089 MUK
POISON

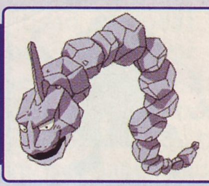

#090 SHELLDER
WATER


#091 CLOYSTER
ICE/WATER


#092 GASTLY
GHOST/POISON

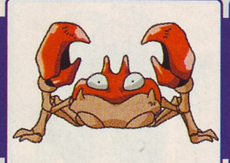

#093 HAUNTER
GHOST/POISON


#094 GENGAR
GHOST/POISON

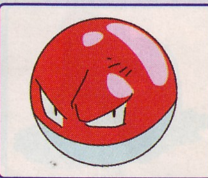

#095 ONIX
GROUND/ROCK

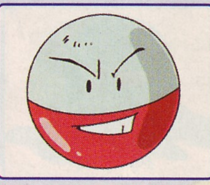

#096 DROWZEE
PSYCHIC

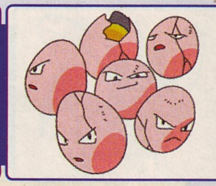

#097 HYPNO
PSYCHIC


#098 KRABBY
WATER


#099 KINGLER
WATER


#100 VOLTORB
ELECTRIC

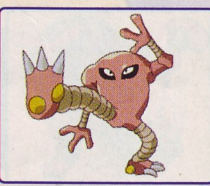

#101 ELECTRODE
ELECTRIC

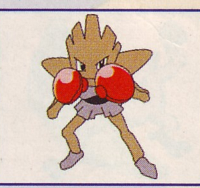

#102 EXEGGCUTE
GRASS/PSYCHIC

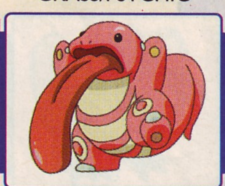

#103 EXEGGUTOR
GRASS/POISON

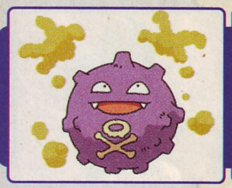

#104 CUBONE
GROUND

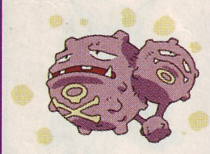

#105 MAROWAK
GROUND

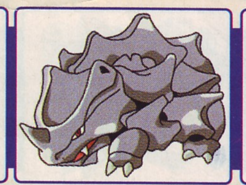

#106 HITMONLEE
FIGHTING


#107 HITMONCHAN
FIGHTING

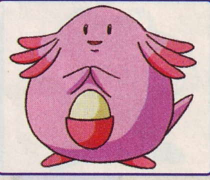

#108 LICKITUNG
NORMAL

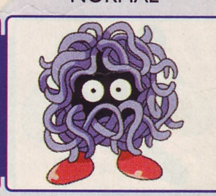

#109 KOFFING
POISON


#110 WEZING
POISON


#111 RHYHORN
GROUND/ROCK

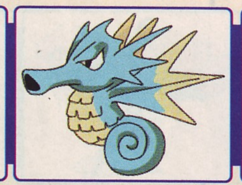

#112 RHYDON
GROUND/ROCK

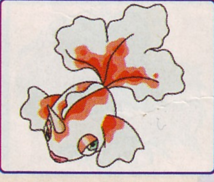

#113 CHASEY
NORMAL


#114 TANGELA
GRASS

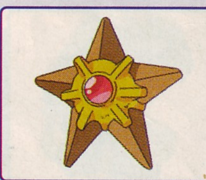

#115 KANGASKHAN
NORMAL


#116 HORSEA
WATER


#117 SEADRA
WATER

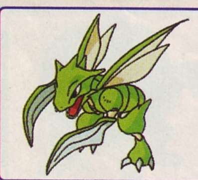

#118 GOLDEEN
WATER


#119 SEAKING
WATER


#120 STARYU
WATER


#121 STARMIE
WATER


#122 MR. MIME
PSYCHIC


#123 SCYTER
BUG/FLYING

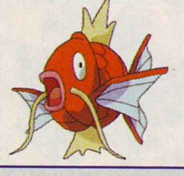

#124 JYNX
ICE/PSYCHIC


#125 ELECTABUZZ
ELECTRIC


#126 MAGMAR
FIRE

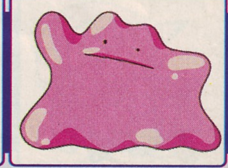

#127 PINSIR
BUG


#128 TAUROS
NORMAL


#129 MAGIKARP
WATER


#130 GYRADOS
WATER/FLYING


#131 LAPRAS
ICE/WATER


#132 DITTO
NORMAL



#133 EEVEE
NORMAL



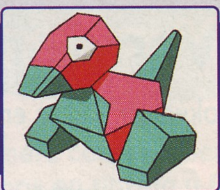
#134 VAPOREON
WATER



#135 JOLTEON
ELECTRIC



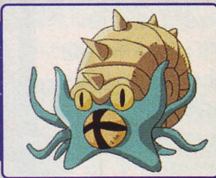
#136 FLAREON
FIRE



#137 PORYGON
NORMAL



#138 OMANYTE
ROCK/WATER



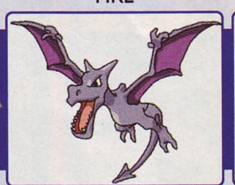
#139 KARGO
ROCK/WATER



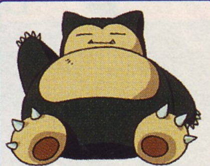
#140 KABUTO
ROCK/WATER



#141 KABUTOPS
ROCK/WATER



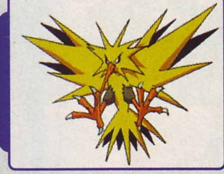
#142 AERODACTYL
FLYING/ROCK



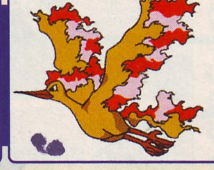
#143 SNORLAX
NORMAL



#144 ARTICUNO
FLYNING/ICE



#145 ZAPDOS
ELECTRIC/FLYING



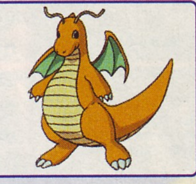
#146 MOLTRES
FIRE/FLYING



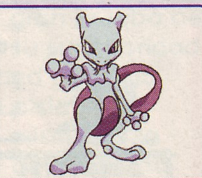
#147 DRATINI
DRAGON



#148 DRAGONAIR
DRAGON/FLYING



#149 DRAGONITE
DRAGON

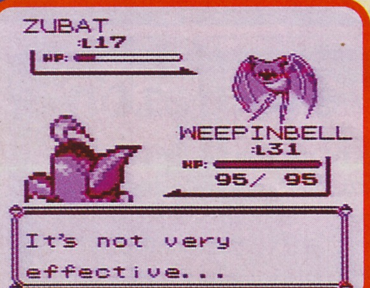


#150 MEWTWO
PSYCHIC

Tipos de Pokémon

Ahora veamos algunas cosas interesantes sobre este juego.

Existen diferentes tipos de Pokémon y sus ataques son efectivos de un tipo contra otro. En la lista de Pokémon que está atrás, ya vienen indicados a qué tipo pertenecen.



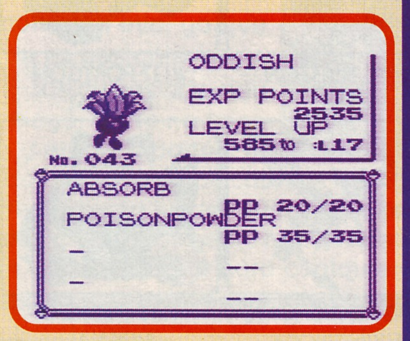


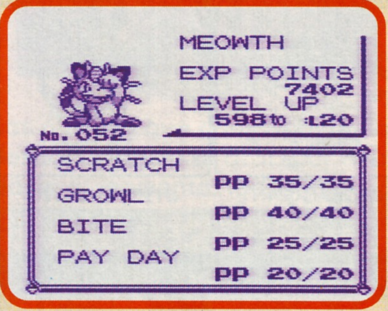
Revisando está lista, podrás ver contra qué monstruos debes pelear con ciertos enemigos para tener mayor efectividad.
Por cierto, existen Pokémon que pueden tener más de un tipo.
Esto es una ventaja, ya que tiene una mayor variedad de ataques, pero a la vez es un problema, pues tiene también dos puntos débiles por los que los pueden atacar.

Tipo de Pokémon	Es súper efectivo en contra de....	Lo dañan los ataques de.....
Bug	Grass (Plant), Psychic	Fire, Flying, Poison, Rock
Dragon	Dragon	Dragon, Ice
Electric	Flying, Water	Ground
Fighting	Ice, Normal, Rock	Flying, Psychic
Fire	Bug, Grass (Plant), Ice	Ground, Rock, Water
Flying	Bug, Fighting, Grass (Plant)	Electric, Ice, Rock
Ghost	Psychic	Cualquiera, menos Normal o Fighting
Grass (Plant)	Ground, Rock, Water	Bug, Fire, Flying, Ice, Poison
Ground	Electric,Fire, Poison, Rock	Grass (Plant), Ice, Water
Ice	Dragon, Flying, Grass (Plant), Ground, Rock	Fighting, Fire, Rock
Normal	Ninguno	Fighting
Poison	Bug, Grass (Plant)	Ground, Psychic
Psychic	Fighting, Poison	Bug, Ghost
Rock	Bug, Fire, Flying, Ice	Fighting, Grass (Plant), Ground, Ice, Water
Water	Fire, Ground, Rock	Electric, Grass (plant)

Las Versiones

Cuando juegas Pokémon, ya sea en versión Azul o Roja, estás jugando el mismo juego en esencia, sin embargo existe una diferencia muy importante entre estas versiones: Los monstruos. Hay algunos de estos personajes que sólo pueden ser capturados en una de las versiones del juego. ¿Quieres saber cuáles son? Seguramente pensarás que es una pregunta tonta, pues por algo estás leyendo esto...



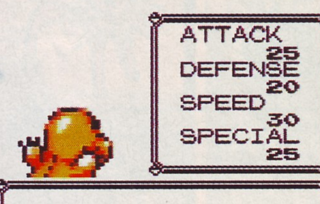


Pokémon Azul	Pokémon Rojo
Sandshrew (#27)	Ekans (#23)
Sandslash (#28)	Arbok (#24)
Vulpix (#37)	Oddish (#43)
Ninetales (#38)	Gloom (#44)
Meowth (#52)	Vileplume (#45)
Persian (#53)	Mankey (#56)
Bellsprout (#69)	Primeape (#57)
Weepinbell (#70)	Growlithe (#58)
Victreebell (#71)	Arcanine (#59)
Magmar (#126)	Scyther (#123)
Pinsir (#127)	Electabuzz (#125)

Así, si ves un monstruo de estos que quisieras tener y no pertenece a tu versión, tendrás que buscar a algún amigo que tenga esta versión para intercambiarlo. O también, puedes hacer un buen "negocio" capturando 2 de estos monstruos que pertenezcan a tu versión: Uno para entrenarlo y otro para intercambiarlo. ¡Ojo! Que el personaje no aparezca en tu cartucho, no quiere decir que no puedas jugar con él (Ejem: Meowth en el Pokémon Rojo), precisamente es por eso que es muy importante intercambiar personajes entre versiones.



Evoluciones



Charo grew to level 16!



What? Charo is evolving!

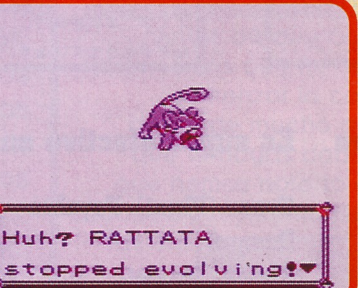


Charo evolved into CHARMELEON!

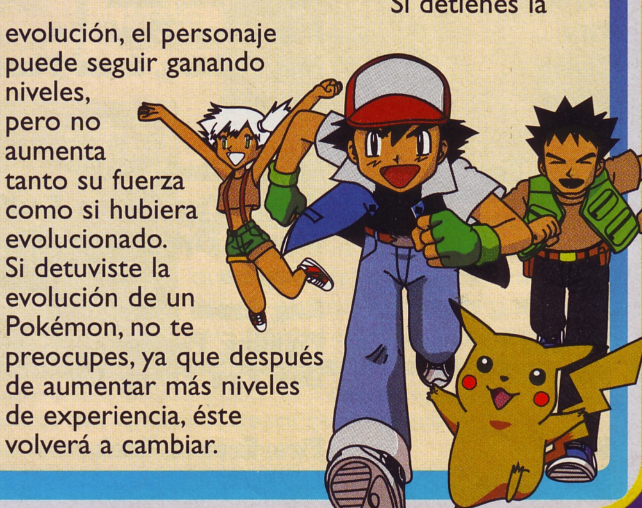
De repente, después de una batalla y dependiendo del personaje que tengas, tu Pokémon podrá evolucionar a otro mejor. Al evolucionar, tu personaje mejorará considerablemente en sus Status y se hará más poderoso. Es importante mencionar que las evoluciones se dan al alcanzar ciertos niveles de experiencia. Ahora, sobre estas evoluciones hay 3 cosas importantes que debemos decir.

Detén la evolución

Al estar evolucionando tu personaje (aparece una pantalla en la que tu Pokémon comienza a flashear intercambiándose con la del monstruo en el que se va a convertir), tú puedes detener la evolución presionando en ese momento el botón **B**.



Si detienes la evolución, el personaje puede seguir ganando niveles, pero no aumenta tanto su fuerza como si hubiera evolucionado. Si detuviste la evolución de un Pokémon, no te preocupes, ya que después de aumentar más niveles de experiencia, éste volverá a cambiar.

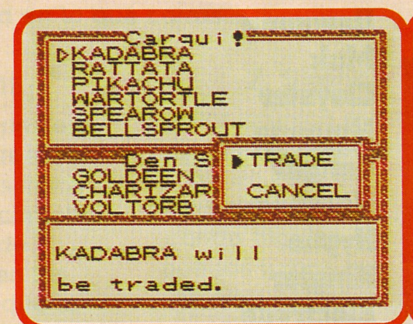


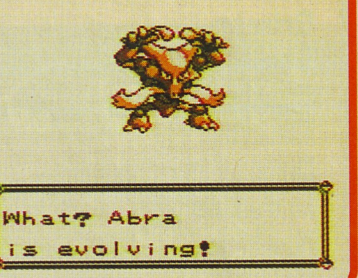
¿Cuántas evoluciones tiene cada Pokémon?

Cada Pokémon puede evolucionar 2 ó 3 veces, dependiendo el tipo. O de plano no evolucionar. A continuación tenemos una tabla más en la que veremos a los Pokémon sin evolucionar, cuántas evoluciones tienen y cómo es el tipo de evolución. Estos tipos de evolución los hemos clasificado de las siguientes formas: Normal.- A cierto nivel de experiencia, tu Pokémon evolucionará.

XXX Stone.- Con la piedra indicada, tu personaje evolucionará. Si tiene 2 evoluciones, sólo se indicará la que necesite de cierta piedra (Ejem: Nidoran evoluciona de forma normal a Nidorina, pero en la tabla está indicado Nidorina-Moon Stone. Esto quiere decir que una vez que se convierta en Nidorina, hay que darle la Moon Stone para que evolucione al siguiente nivel.)

Intercambio.- El monstruo indicado con "Intercambio" tiene que ser intercambiado en ese Status, para poder evolucionar a su siguiente tipo.



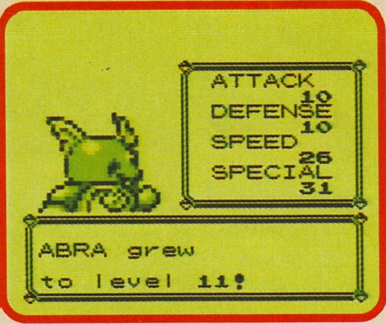


Pokémon	Evoluciona a...	Tipo de evolución....
Bulbasaurs	Ivysaurs, Venusaurs	Normal
Charmander	Charmeleon, Charizard	Normal
Squirtle	Wartortle, Blastoise	Normal
Caterpie	Metapod, Butterfree	Normal
Weedle	Kakuna, Beedrill	Normal
Pidgey	Pidgeotto, Pidgeot	Normal
Rattata	Raticate	Normal
Spearow	Fearow	Normal
Ekans.	Arbok	Normal
Pikachu	Raichu	Thunder Stone
Sandshrew	Sandslash	Normal
Nidoran (Hembra)	Nidorina, Nidoqueen	Nidorina-Moon Stone
Nidoran (Macho)	Nidorino, Nidoking	Nidorino-Moon Stone
Clefairy	Clefable	Moon Stone
Vulpix	Ninetails	Fire Stone
Jigglypuff	Wigglytuff	Moon Stone
Zubat	Golbat	Normal
Oddish	Gloom, Vileplume	Gloom-Leaf Stone
Paras	Parasect	Normal
Venonat	Venomoth	Normal
Digletts	Dugtrio	Normal
Meowth	Persian	Normal
Psyduck	Goldduck	Normal
Mankey	Primeape	Normal
Growlithe	Arcanine	Fire Stone
Poliwag	Poliwhirl, Poliwrath	Poliwhirl-Water Stone
Abra	Kadabra, Alakazam	Kadabra-Intercambio
Machop	Machoke, Machamp	Machoke-Intercambio
Bellsprout	Weepinbell, Victreebell	Weepinbell-Leaf Stone
Tentacool	Tentacruel	Normal
Geodude	Graveler, Golem	Graveler-Intercambio
Ponyta	Rapidash	Normal
Slowpoke	Slowbro	Normal

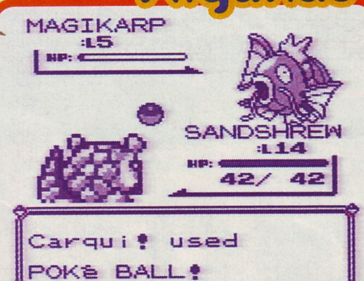
Pokémon	Evoluciona a...	Tipo de evolución....
Magnemite	Magneton	Normal
Farfetch'd	Ninguna	
Doduo	Dodrio	Normal
Seel	Dewgong	Normal
Grimer	Muk	Normal
Shellder	Cloyster	Water Stone
Gastly	Ninguna	
Haunter	Gengar	Intercambio
Onix	Ninguna	
Drowzee	Hypno	Normal
Krabby	Kingler	Normal
Voltorb	Electrode	Normal
Exeggcute	Exeggutor	Leaf Stone
Cubone	Marowak	Normal
Hitmonlee	Ninguna	
Hitmochan	Ninguna	
Lickitung	Ninguna	
Koffing	Weezing	Normal
Rhyhorn	Rhydon	Normal
Chansey	Ninguna	
Tangela	Ninguna	
Kangaskhan	Ninguna	
Horsea	Seadra	Normal
Goldeen	Seaking	Normal
Staryu	Starmie	Water Stone
Mr. Mime	Ninguna	
Scyther	Ninguna	
Jynx	Ninguna	
Electabuzz	Ninguna	
Magmar	Ninguna	
Pinsir	Ninguna	
Tauros	Ninguna	
Magikarp	Gyrados	Normal
Lapras	Ninguna	
Ditto	Ninguna	
Eevee	Vaporeon, Jolteon, Flareon (Cambio dependiendo la piedra)	Water Stone, Thunder Stone, Fire Stone (En el mismo orden)
Porygon	Ninguna	
Omanyte	Omastar	Normal
Kabutops	Kabutops	
Aerodactyl	Ninguna	
Snorlax	Ninguna	
Articuno	Ninguna	
Zapdos	Ninguna	
Moltres	Ninguna	
Dratini	Dragonair, Dragonite	Normal
Mewtwo	Ninguna	

Experiencia

Cuando avanzas en el juego, la mejor forma de hacer experiencia es pelear contra enemigos poderosos o los que están dominados por algunos Trainers. Si tienes un enemigo muy débil y quieres que éste evolucione o gane más experiencia, pero los rivales que enfrentas en ese momento son muy poderosos para él, puedes intentar lo siguiente: El monstruo que quieras que suba de nivel, ponlo primero en tu formación, para que siempre aparezca contra estos enemigos. Al entrar en combate, cambia el Pokémon débil por el fuerte. Así que cuando éste último gane la batalla, la experiencia se dividirá entre tus dos Pokémon (el débil y el fuerte) aunque el débil no pelee. Esto es más conveniente aplicarlo cuando tu Pokémon fuerte tenga muchas posibilidades de ganar contra monstruos que tengan más de 20 niveles que tu Pokémon débil, para que éste suba de nivel en pocas peleas.



Algunas preguntas sobre Pokémon

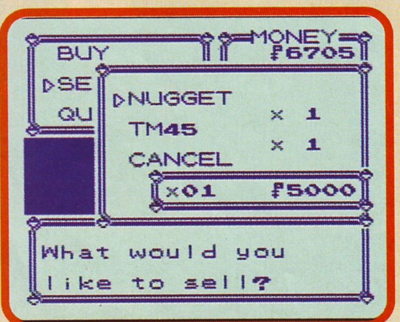


¿Cómo capturo a un monstruo difícil?
Pues no existe una técnica que te permita tener la seguridad de capturar a un monstruo siempre. Obviamente un factor importante es el tipo de bola que uses para capturarlo. La lógica indica que entre más cara sea la bola, existe mayor posibilidad de agarrar al Pokémon; y en efecto, así es, pero no siempre. Debes practicar mucho, porque por ahí existen monstruos que entre mejor sea la bola, es más fácil que se escapen de ella. Bien, esto de las bolas es sólo una parte. Otro elemento importante a la hora de capturar Pokémon es la energía. Si es posible disminuir su energía, será mayor la posibilidad que tengas para capturarlo.

¿Pasa algo interesante cuando capturo a los 150 Pokémon?
Pues en realidad, dentro del juego no pasa mucho, pues sólo obtienes un Diploma en la ciudad de Celadon (si todavía existieran los retos de Mario...). Sin embargo, por todo lo que hemos visto anteriormente, sería muy meritorio que alguien lograra conseguirlos.

¿Qué pasa con Myuu? ¿Está en la versión Americana?
No, según NOA Myuu no está programado en ninguna de las versiones del juego para América. Esto es una verdadera lástima.

¿Para que sirve el ítem "Nugget"?



Este ítem al parecer no tiene un uso útil, pero en relidad sí. Lo puedes vender en la tienda por $5,000. Es una excelente cantidad de dinero para comprar Poké Balls.

¿Juegas con Super Game Boy? ¡Ten mucho cuidado!
Al jugar con el Super Game Boy se ha detectado el caso de que se borren todos tus avances del juego, pero esto pasa si apagas o presionas Reset en tu SNES algunos instantes después de haber grabado tu juego. Lo que hay que hacer en este caso, es esperar un poco después de haber grabado para evitar esto. Es importante mencionar que este no es un caso genérico, pero te puede ayudar a darte cuenta cuál es el problema si alguna vez ya te ha pasado.

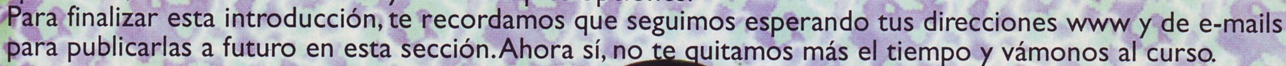




continuación



Y bien, continuamos nuestro curso de programación en HTML para la creación de páginas webs.
A continuación, te enseñaremos a ponerle "mapas" y "frames" a tu página. Elementos que aparentemente se ven muy complicados de hacer, pero como te podrás dar cuenta, no requieren de mucha ciencia. Este par de elementos, si los aprendes a utilizar bien, le darán ese toque de trabajo profesional, y además, hará que tu página, en combinación con lo que hayas aprendido, sea más entretenida y con múltiples opciones.
Para finalizar esta introducción, te recordamos que seguimos esperando tus direcciones www y de e-mails para publicarlas a futuro en esta sección. Ahora sí, no te quitamos más el tiempo y vámonos al curso.



Primero veamos los mapas. En las ligas normales, si tú haces click en cualquier parte de la imagen, siempre entras a la misma liga, pero en los mapas, si haces click en diferentes partes de la misma imagen, te llevan a lugares distintos.

La sintaxis para estos es la siguiente:

```
<MAP NAME="nombreDelMapa">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="0,0,80,80" href="Mi_pagina/index.html">
<AREA SHAPE="circle" COORDS="150,90,10" href="Mi_pagina/index1.html">
<AREA SHAPE="poly" COORDS="0,292,30,292,15,280" href="Mi_pagina/simp/simp.html">
<AREA SHAPE="default" nohref>
</MAP>
```

Este código lo puedes poner en cualquier parte de tu página, pero de preferencia ponlo junto a la imagen que vas a usar.

Si observas bien, en la estructura del mapa hay un campo que dice NAME=nombreDelMapa. Este nombre es el que va a identificar al mapa y te va a servir para ligarlo a la imagen. Ahora, la sintaxis de la imagen que va a utilizar el mapa es:

```
<IMG SRC="personajes.jpg" WIDTH=330 HEIGHT=255
USEMAP="#nombreDelMapa" BORDER=0>
```

USEMAP es el atributo que liga al mapa con la imagen, usando el nombre del mapa precedido por un #.

(0,0)



Pasemos ahora a explicar qué quiere decir cada cosa, pero primero, hay que recordar que la imagen debe ser trabajada en pixeles y que el origen de una imagen está siempre localizado en la esquina de la izquierda arriba.

Cada parte de la imagen debe ser definida dentro del tag
`<AREA SHAPE="FORMA" COORDS="COORDENADAS" HREF="DIRECCION">`

Existen 4 tipos de formas (SHAPES), que pueden ser manejadas en los mapas: los rectángulos, los círculos, los polígonos y lo que sobra.
Si quieres especificar un rectángulo, el atributo SHAPE debe tomar el valor de rect y el atributo COORD debe



tener 4 valores entre comillas, que son las posiciones de las esquinas opuestas del rectángulo. Por ejemplo, en este dibujo queremos que el cuadro que está alrededor del Hongo sea una liga a la página patito, entonces el tag completo de AREA quedaría:
<AREA SHAPE=rect COORDS="245,67, 315,136" HREF="http://www.patito.com">
Los dos primeros números en el atributo COORDS (x,y) representan la esquina superior izquierda, que está localizada a una altura de "y" pixeles y a una distancia horizontal del origen de "x" pixeles. Los dos siguientes números son las coordenadas de la esquina inferior derecha que delimitan al cuadrado.



Ahora vamos a indicar el área delimitada por la nariz de Yoshi. Más o menos parece un círculo, así que podemos usar esta forma para crear una liga a la página patito 2:
<AREA SHAPE=circ COORDS="45,196,15" HREF="http://www.patito2.com">
Aquí los dos primeros números del atributo COORDS son la posición del centro del círculo y el tercer número es el radio en pixeles de éste.

www.tip.com

Para que obtengas las coordenadas de los vertices usa una herramienta gráfica. La mejor de todas es el Photoshop de Adobe].

Si quisiéramos delimitar un área que no fuera ni un círculo y ni un cuadrado, entonces hay que usar un polígono. Por ejemplo, utilicemos el contorno interior del cuadro azul que rodea a Mario. Si te fijas tenemos 5 puntos, por lo que el tag quedaría:
<AREA SHAPE=poly COORDS="21,70, 86,70, 86,134, 44,134, 21,111" HREF="http://www.patito3.com">
Es importante que coloques las coordenadas de cada vértice o punto del
polígono en el mismo orden en que recorrerías el contorno de la figura (la dirección no importa).

Si te fijas bien, un cuadrado puede ser representado por un polígono, poniendo los 4 pares ordenados (x,y) de las 4 esquinas en orden (1, 2, 3, 4 ó 2, 3, 4, 1 ó 4, 3, 2, 1 ó...). No vayas a poner las esquinas en el orden 1, 3, 2, 4 ya que estarías formando un enredo.

Finalmente, existen varias regiones de tu imagen que no estás encerrando de ninguna forma, por lo que existe la opción default para el atributo SHAPE. Así te ahorras mucho trabajo para decir que todo aquello que no estés marcando sea otra liga. Claro que también puedes usar un mega polígono para determinar estas partes, pero no creemos que sea muy recomendable y menos si estás usando círculos.
<AREA SHAPE=default HREF="http://www.patito4.com>
Este tag debe ser el último que pongas dentro de <MAP>.

Ahora, veamos algunas de la posibles dudas que pueden surgir de aquí.
¿Qué pasa si tengo dos áreas que se intersectan?
Si alguien hace click en la región donde tus formas se están intersectando, el navegador entrará a la liga que se encuentra primero, en este caso si colocas primero el tag del cuadro azul y luego el del rojo, entonces entrarías a la liga del cuadro azul.
Ahora, aquí te puedes dar cuenta de que SHAPE=default es en realidad un rectángulo que abarca toda la imagen. Por eso debe ir al final.

¿Cómo hago para delimitar un área que no tenga dirección?
Dentro del tag <AREA> en vez de poner HREF="dirección", pon NOHREF.

¿Se puede usar dentro de los mapas el método onMouseOver de Javascript para desplegar mensajes en la barra de status del navegador?
Claro que sí:
<AREA SHAPE=circ COORDS="30,30,15" HREF="../patito.html" onMouseOver="window.status='HOLA'; return true">
Fíjate bien en el orden de las comillas dentro del método onMouseOver. También, el **return true** es indispens-

able para que corra bien el método.
Esta pregunta es para programadores de páginas de Internet más avanzados:
Tengo un script en mi página que funciona muy bien con ligas normales, pero cuando lo uso en un mapa ya no funciona. ¿Qué estoy haciendo mal?
Primero que nada, probablemente estés usando el navegador Explorer, cámbialo. Y segundo, es necesario que uses el protocolo de Javascript. Las ligas utilizan diferentes protocolos como http, file, mailto, ftp, etc. En la liga donde mandas a llamar a tu función necesitas poner: HREF="javascript:nombreFuncion(parametro1, parametro2)".



Los Frames hacer ver a una página muy bien, además de que se pueden hacer muchas cosas con ellos. Para empezar, vamos a crear una página que tenga 3 frames.
Advertencia: El "maravilloso" Internet Explorer presenta bugs con los frames, así que evita usar este navegador cuando estés programando páginas con frames (y más si estás usando Javascripts que pasen información de un frame a otro).

En un archivo de texto escribe lo siguiente:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frame Principal</TITLE>

<frameset rows="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
            <frame name="frame1" src="patito1.html" scrolling=yes>
            <frame name="frame2" src="patito2.html" scrolling=yes>
            <frame name="frame3" src="patito3.html" scrolling=yes>
</frameset>

</HEAD>
</HTML>
```

Grábalo con el nombre pato.html

Abre otro archivo de texto y crea el siguiente documento:

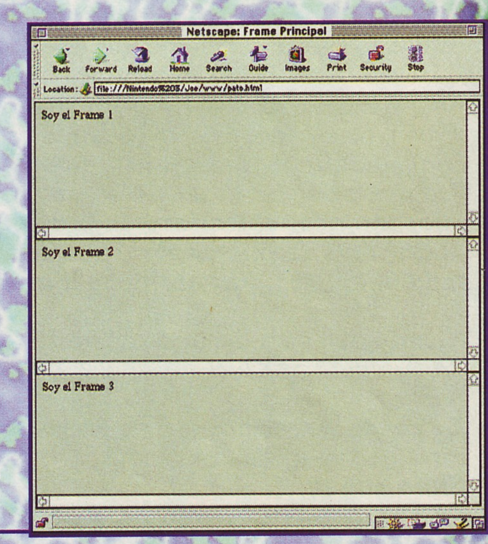
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frame 1</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
Soy el Frame 1
</BODY>
</HTML>
```

Y grábalo como patito1.html

De este último archivo, modifica la parte donde dice Frame 1 (tanto en el título, como en el cuerpo de la página) y pon Frame 2; grábalo ahora como patito2.html. Repite esto para patito3.html poniendo Frame 3 donde corresponda.

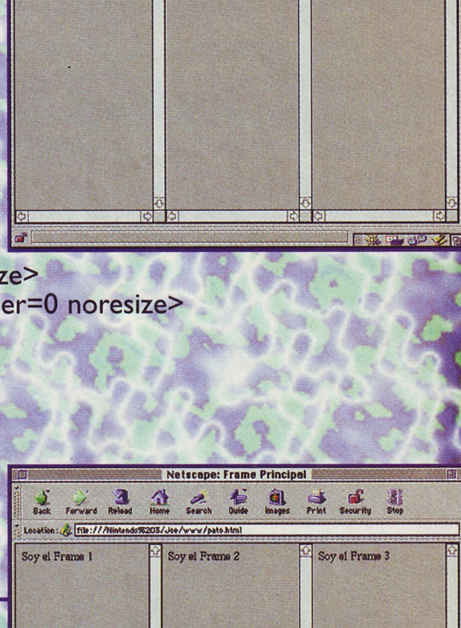
Estos cuatro archivos colócalos en el mismo directorio, y abre el archivo pato.html en tu navegador para que veas esto:



Bastante simple, ¿no? En la página principal (pato.html) le estamos indicando al navegador que va a abrir un arreglo de frames que van a estar distribuídos en 3 renglones que ocupan aproximadamente la tercera parte

de la ventana. También le estamos diciendo que los frames no pueden ser cambiados de tamaño y que no existe un espacio entre ellos. Lo único que delimita a un frame de otro es la barra para que recorras la ventana (scrolling bar). Todo esto es indicado en la línea:
<frameset rows="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>

Las siguientes 3 líneas indican qué páginas van a ser abiertas en cada uno de esos frames (dentro de estas páginas puede haber más frames) y cómo se va a llamar cada frame. También se indica si se va a poder recorrer la ventana en caso de que la información que se muestra allí, ocupe más espacio del asignado.



Si quieres abrir estos 3 frames como columnas en vez de renglones, cambia la línea:
<frameset rows="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
por:
<frameset cols="34%, 33%, 33%" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>

Ahora, veamos unas combinaciones de renglones con columnas. Esto se puede hacer abriendo dentro de un frame, una página con más frames, o lo puedes hacer todo dentro de un mismo archivo como se muestra a continuación:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Frame Principal</TITLE>

<frameset rows="*,150" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
        <frameset cols="33%,34%,*" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
                <frame name="frame1" src="patito1.html" scrolling=yes>
                <frame name="frame2" src="patito2.html" scrolling=yes>
                <frame name="frame3" src="patito3.html" scrolling=yes>
        </frameset>
        <frame name="frame4" src="patito4.html"  scrolling=yes>
</frameset>

</HEAD>
</HTML>
```

Esto es casi igual que en el ejemplo pasado a excepción de unos detalles:
1) Los * indican que lo que sobra es para ese frame. En el caso de la línea:
<frameset cols="33%,34%,*" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
el tercer frame va a tener 100% - (33%+34%), o sea 33%.
2) El tamaño de un frame puede estar representado en porcentajes o en pixeles. En la línea:
<frameset rows="*,150" frameborder=0 framespacing=0 border=0 noresize>
El segundo frame mide 150 pixeles y el primero toma el espacio sobrante. Aquí depende del tamaño que tenga tu ventana abierta.
3) La página tiene 2 frames. El segundo ocupa 150 pixeles de alto (puesto que son renglones) y el otro ocupa el espacio que sobre.
El segundo frame contiene la página patito4.html, mientras que el primer frame tiene 3 frames distribuídos en 3 columnas que ocupan la tercera parte (horizontalmente) de la ventana.

Ahora, si quieres poner una liga en el frame 4 que abra una página en el frame 3, necesitas poner en el tag de la liga:
<A HREF="paginaX.html" target="frame3">Liga</A>

Como ves, sólo necesitas poner target y el nombre del frame. El nombre es el que defines en el frame principal.

Con los frames se pueden hacer mil cosas, sólo es cosa de que tengas la imaginación suficiente. Si usas

Javascripts, podrás hacer que tus frames sean más dinámicos, pero esto ya es otro tema que no nos concierne. Ahora, pasemos a las dudas que más nos han llegado con respecto a HTML:
¿Cómo hago para que una imagen sea usada como link, evitando que aparezca el cuadro (o marco), que lo define como link?, ¿Cómo hago para acceder a mi homepage sin que haya necesidad de ponerle el nombre del archivo?, o sólo ponerle algo así:
http://labpar1.fcfm.buap.com/~hagen?

HECTOR H. RODRIGUEZ MORENO

En el tag de la imagen coloca:
<IMG SRC="imagen.jpg" BORDER=0>
Este número está indicando el grueso del marco en pixeles.
Ahora, con respecto al archivo, llama a tu página principal como index.html (con minúsculas). Así ya se cargará automáticamente tu página y además evitas que alguien vea lo que tienes en tu directorio.

En un número anterior, comenzaron con un curso de cómo hacer una página en la web, y me gustaría saber cuándo tendrán ustedes una página en internet. ¿Cuál es, o va a ser la dirección?. Y quisiera que también dieran un curso de Java.

Su lector,
LUIS RENE GOMEZ RUIZ

Lo de Java va a ser un poco difícil, ya que es un lenguaje muy extenso que no se limita únicamente a Internet. Nuestra página de Internet va a estar en http://www.nintendo..., posiblemente la publicaremos el día..., del mes..., y del año...

¿Cómo hago para poner una liga a mi e-mail?
SANTIAGO LEMUS

En el href coloca la palabra mailto: y agrégale tu dirección de correo:
<A HREF="mailto:nintendo@entelchile.net">Escríbenos</A>

Finalmente, pasemos a dar un poco más de los tags que mencionamos en el curso pasado.

<HR WIDTH=50% SIZE=3>
Con esto le das dimensiones a la placa horizontal. El ancho puede estar en pixeles o en porcentajes, y el grueso debe estar en pixeles.

<IMG SRC="imagen.gif" ALT="Mi imagen" HSPACE="10" VSPACE="10">
Otros atributos de las imágenes son:
ALT que sirve para desplegar texto mientras la imagen está siendo cargada. Si la imagen no existe, el texto es desplegado en su lugar. También sirve para que aquéllos que aún viven en el pasado y no tengan forma de ver páginas de Internet con imágenes, puedan ver aunque sea el texto. Aunque paresca increíble, antes de que salieran los navegadores, la información que existía en la red sólo era texto.
HSPACE Y VSPACE dejan un espacio (indicado en pixeles) entre el texto y la imagen. En el caso de HSPACE, este espacio es usado cuando se indica el atributo ALIGN en el tag de imágenes.

<U>TEXTO</U>
El texto que esté entre estos tags saldrá subrayado, como si se tratase de una liga. Con esto puedes engañar a la gente que entre en tu página.

_{TEXTO}
El navegador despliega el texto a un nivel más bajo que lo normal.

^{TEXTO}
El navegador despliega el texto a un nivel más alto que lo normal.

Ojalá que este curso de HTML te esté sirviendo, y que no se te esté transformando en complicaciones. Con respecto a Java o a Web-SQL, son temas tan extensos, que en la revista no quedarían bien, de hecho, Java es un lenguaje que por su portabilidad se usa en casi cualquier cosa. VRML y Javascript son un poco más razonables y el manejo de formas es también muy extenso, por lo que sólo mencionaríamos los tags para desplegar los elementos que la forman. Lo mejor es que busquen en libros de programación para Internet.

MARIADOS

¿Me podrían decir dónde encuentro al Yoshi Blanco y al Yoshi Negro? en Yoshi's Story

Para localizar a estos útiles Yoshi, sigue estas instrucciones:

Juan Pablo Reyes

Primer Yoshi Negro: Página 2-1 (Bone Dragon Pit)



Pasa el primer bloque normalmente hasta la vasija, entra en ella. Déjate caer por el primer camino hacia abajo, luego rompe las piedras de la derecha para llegar hasta unas plataformas azules que suben y bajan.





Ve a la esquina superior derecha de ese lugar, baja por la flecha que te indica la foto hasta que llegues al fondo. Dirígete a la izquierda para que encuentres a Miss Warp 4.

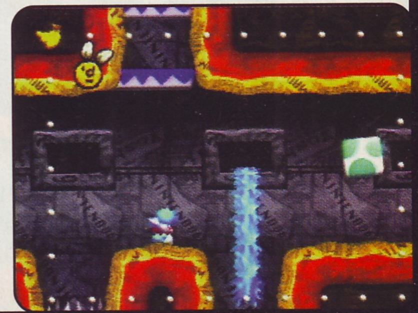
A la izquierda hay un tulipán, cómelo para que te transformes en huevo. Presiona abajo por unos segundos y suéltalo para que Yoshi salga disparado hacia arriba.



Cuando Yoshi toque el techo, presiona B para que regrese a su forma normal, aquí encuentras el signo de interrogación que contiene al primer Yoshi negro. Ahora sólo acaba la escena sin que te eliminen para poder acceder al Yoshi negro.

Segundo Yoshi Negro: Página 2-4 (Torrential Maze)

Recorre la escena hasta que localices las plataformas azules, sube en ellas para llegar más arriba.



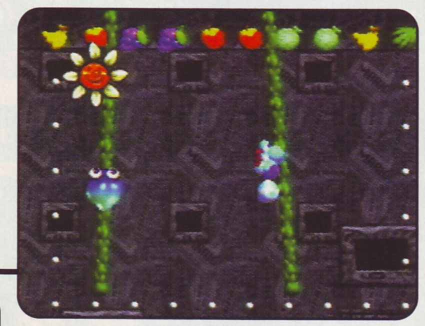


Ahora ve a la derecha y sube a los platos voladores para llegar con unos fantasmas. Sube en ellos para pasar a la siguiente escena.



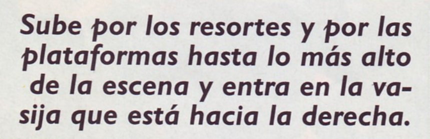
Sube por los fantasmas y por las plataformas azules, para alcanzar el tubo que te lleva con Miss Warp 3.

Ve a la derecha hasta las lianas y úsalas para llegar a la esquina superior derecha de la escena. Aquí encontrarás el signo de interrogación que contiene al Yoshi negro.





Primer Yoshi Blanco: Página 3-2 (The Tall Tower)



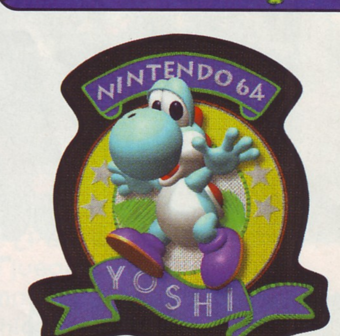
Sube por los resortes y por las plataformas hasta lo más alto de la escena y entra en la vasija que está hacia la derecha.



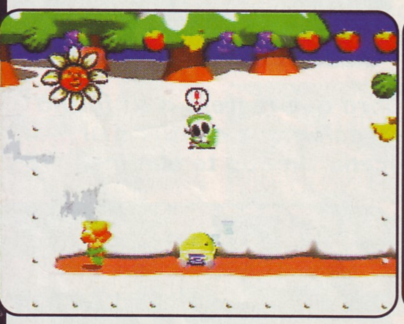
Salta al pequeño resorte de la derecha y úsalo para alcanzar el techo rojo del edificio pequeño.



Ve a la derecha, y de donde está la pluma, déjate caer a la izquierda para encon trar el signo de interroga ción que contiene al Yoshi blanco.

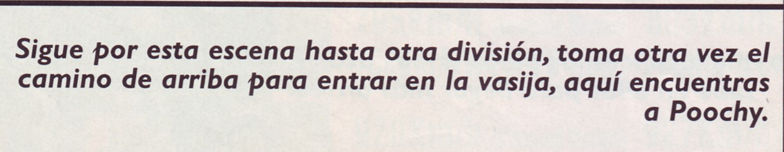


Segundo Yoshi Blanco: Página 3-3 (Poochy and Nippy)





Pasa la primera escena y entra a la vasija, saliendo a la derecha está Miss Warp 3. Ve a la derecha y cuando el camino se divida, toma el camino de arriba y entra en la vasija.



Sigue por esta escena hasta otra división, toma otra vez el camino de arriba para entrar en la vasija, aquí encuentras a Poochy.





Sigue hacia la derecha para que encuentres un tubo rojo, entra en él para que llegues a una caverna. Dentro, encuentras el signo de interrogación para obtener al Yoshi blanco.



Recuerda que los Yoshi especiales pueden comer de todo (incluso ají) y no les hace daño, son muy buenos pero, procura no usarlos mucho, más que en escenas muy difíciles (¡o complicadas!).

En el juego de Chrono Trigger, después de pasar la primera vez que viaja al pasado y sale de la cárcel, ¿qué tengo que hacer en el futuro, cuál es el pasaje secreto?





Gonzalo Pérez R.

Bueno, después de que logras derrotar al Dragon Tank y escapas del canciller, Marle se unirá a ti para escapar del palacio. La única manera de eludir a los guardias es por una puerta que te lleva al futuro.

A donde llegas se llama Bangor Dome (no te fijes en la puerta, está sellada). Dirígete a Lab 16 (puedes ir a Trann Dome por armas y a restaurar tu HP y MP en el Enertron), pasa el Lab 16 (no dejes que te roben las ratas) y llega a Arris Dome.

Habla con la gente para que te den tips, usa el Enertron, graba tu juego y baja por las escaleras.

Avanza por el pasillo izquierdo, pasa las vigas para llegar con un robot guardián, para vencerlo, sólo destruye a los robots pequeños de los lados y luego usa tus mejores técnicas con el guardián. Una vez que lo derrotes, cruza la puerta y encontrarás a un hombre moribundo, lee la nota y toma la semilla, ahora regresa para que atrapes a la rata que viste antes en las vigas.

La rata te da el password para la computadora, regresa a donde se dividen los caminos y párate enfrente de la computadora de la derecha, presiona y mantén L y R, ahora presiona A para poder acceder a la puerta de la derecha.

Sigue caminando hasta pasar una puerta, más adelante encontrarás dos puertas, la derecha está sellada, por la izquierda llegas a la computadora principal, enciéndela para que veas unas escenas de Lavos dominando al mundo, luego te señalará a dónde hay que ir.

El siguente paso es llegar a Proto Dome, para hacerlo, debes darle la semilla a Doan (el viejito harapiento que está antes de bajar por las escaleras) para que te dé la llave de su Jet Bike, luego llega al Lab 32 y ahí... bueno, pues si te atoras, nos puedes volver a escribir.



KONAMI
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
KONAMI

128 megabits
Memoria



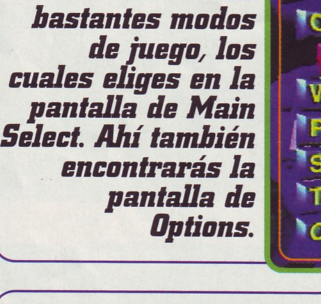
Deportes Soccer
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida

La vida es pura pasión, pero el mundial ya se acabó... y ¿qué más da?, es mejor tarde que nunca, ¿o no? Pues así es, Konami acaba de lanzar la más reciente versión de su popular juego de soccer, International Super Star Soccer '98. Este nuevo título se esperaba durante la temporada del Mundial de Futbol en Francia (de hecho, en Japón salió por esas fechas), pero por razones que desconocemos, recién ahora hace su aparición en América, a fin de cuentas eso no importa mucho, basta con saber que vas a poder jugar el mejor título de soccer en tu Nintendo 64, así que veamoslo a fondo.







Este título tiene bastantes modos de juego, los cuales eliges en la pantalla de Main Select. Ahí también encontrarás la pantalla de Options.





Son seis modos de juego en los que participas:



OPEN GAME

Este modo consiste en jugar un partido de exhibición solamente. Simplemente seleccionas a los equipos que se enfrentarán y el número de jugadores que van a participar, además de la duración del partido, el clima, el estadio, etc.





Va a ser muy interesante ver qué tal queda FIFA '99 de EA Sports, el cual saldrá para fines de este año.



INTERNATIONAL CUP

Aquí participas en la Copa Mundial, desde la calificación de tu equipo al torneo, hasta las finales del mismo. Una ventaja es que en este modo puedes grabar tus avances en el Controller Pak (requieres 118 páginas), también puedes guardar las estrategias de tu equipo, el mejor goleador del torneo, etc. Los partidos se manejan por fechas y antes de comenzar algún encuentro, ves el calendario; por cierto, aquí no puedes escoger ni el estadio, ni el clima en el que jugarás, ni el tiempo que durará el partido.





WORLD LEAGUE

World League es un modo de juego parecido al International Cup, con la diferencia que aquí juegas dos rondas de partidos contra todos los equipos y el que tenga más puntos al final, gana. Esta opción es muy buena, pues como vas guardando tus avances en el Controller Pak, continúas tu juego cuando quieras (si juegas una vez a la semana, te va a durar lo mismo que un torneo de verdad).



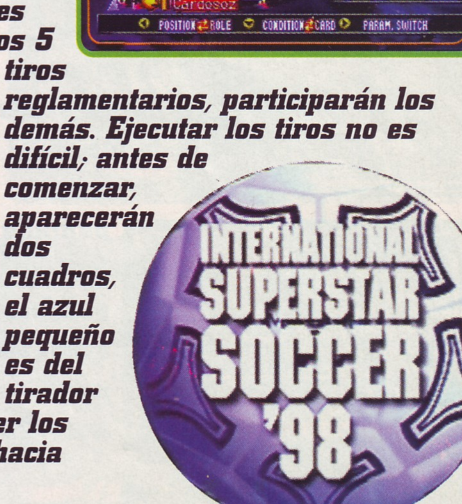




PENALTY KICKS

El nombre lo dice todo; aquí puedes practicar de forma muy competitiva los tiros de penal. Esta opción es muy divertida si la juegas contra un amigo, ya que hasta se siente la emoción como en un partido de verdad (además no está de sobra hacer una que otra apuesta... de una bebida, claro). Antes de empezar, puedes escoger el orden de tus tiradores y en caso de que excedan los 5 tiros reglamentarios, participarán los demás. Ejecutar los tiros no es difícil; antes de comenzar, aparecerán dos cuadros, el azul pequeño es del tirador y el rojo grande es del portero; ambos jugadores deben mover los cuadros a través de la portería con la intención de adivinar hacia dónde va el disparo o hacia dónde se lanzará el portero.



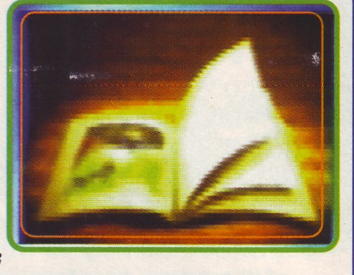






INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

SCENARIO

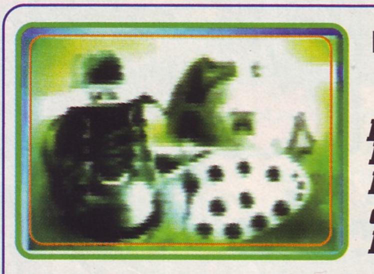


Scenario es muy útil para perfeccionar tus técnicas. Esta opción siempre ha sido incluída en los ISSS; se trata de que el CPU pone a un equipo en una situación difícil y tu labor es conseguir la victoria; obviamente las situaciones son muy al estilo "te quedan nueve hombres en la cancha, seis están lesionados, te expulsaron al director técnico, tu barra ya se fue a su casa, el árbitro está en tu contra, el marcador está 3-1 a favor de tu rival, quedan dos minutos de partido y acaban de marcarle un pénalti al equipo contrario"... bueno, no tan exagerado, pero es para que te des una idea. En total son 16 escenarios los que puedes escoger, cada uno con distintas situaciones y con diferente dificultad. Como dijimos, esta opción es muy buena para volverte todo un experto dirigiendo a tu equipo.





TRAINING



Este modo es bastante bueno para entrenar y practicar jugadas de pizarrón. Son 4 tipos de entrenamiento: Free training, Free kick training, Corner kick training y Keeper training; puedes elegir cualquiera dependiendo de la habilidad que quieras "pulir".









OPTIONS



Si quieres personalizar tu juego, en esta pantalla hay muchas opciones para hacerlo.

Game Settings, donde cambias la duración del partido, las faltas, el árbitro, etc.





Create Player, aquí puedes crear un jugador a tu gusto, diseñando sus características físicas y sus aptitudes. Tienes puntos limitados para agregárselos racionalmente a sus habilidades. En total son 60 los jugadores que puedes crear.

Select Option

Return
Game Settings
Edit Player Name
Edit Player Number
Create Player
Register Player
Delete Player
Reload Cont. Pak

Data will be backed-up.



En Edit Player Name, cambias el nombre a los jugadores que incluye el CPU.



Edit Player Number, para cambiar el número a los jugadores.

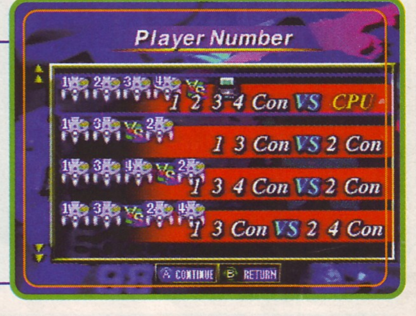


Register Player, para dar de alta en algún equipo a los jugadores que has creado.

Delete Player, en esta opción borras a los jugadores que creaste.
Reload Cont. Pak., para dar de alta los datos que tengas guardados en tu Controller Pak.



Antes de iniciar algún partido, puedes seleccionar el número de jugadores que participarán (de uno a cuatro); como ya es costrumbre de Konami en la serie de los ISSS, puedes hacer múltiples combinaciones de jugadores, como 1P Vs CPU, 1P y 3P Vs 2P o CPU Vs CPU.





En total son 52 equipos los que puedes elegir, entre los cuales están los que participaron en la pasada Copa del Mundo y algunos "colados". Cada uno tiene diferentes cualidades; éstas las ves al centro de la pantalla. Si estás en el modo de Open Game, puedes escoger el uniforme de tu equipo (ya sea el de casa o el de visitante).

Dependiendo del modo de juego que elijas, te puedes encontrar con la pantalla de Handicap antes de empezar a jugar; en ésta puedes escoger el estado de ánimo, la fuerza del portero y el número de jugadores que tendrán los equipos.



Antes de comenzar cualquier partido, puedes modificar muchas cosas de tu equipo, por ejemplo, cambiar a tus jugadores por los de la banca, cambiar la formación, las tácticas, la defensa, etc. También puedes cambiar el control (para poner en Manual o Auto al portero), el ángulo de la cámara, el número que usarán tus jugadores en la camiseta,



etc. Estos cambios los podrás guardar en tu Controller Pak para que no los tengas que hacer a cada rato. Cabe mencionar que las opciones de las estrategias son bastantes, así que te conviene probarlas todas poco a poco, pero si no quieres hacerlo, ahí encuentras una descripción de cada una. Por cierto, muchas de estas opciones las puedes cambiar a la mitad de un partido con el menú que aparece al poner pausa.





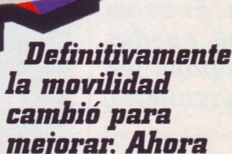
Son 9 estadios para elegir, 6 internacionales y 3 franceses (Saint-Denis, Paris y Lyon); en la misma pantalla donde seleccionas el estadio, cambias el clima; puedes elegir buen clima, nublado, lluvioso o nevado; además eliges si quieres que el partido se lleve a cabo en la mañana, en la tarde o en la noche. Recuerda que estos cambios sólo los puedes hacer en partidos de exhibición.

Este juego tiene tan buen nivel de dificultad, que hasta en el lanzamiento de moneda te puede ganar el CPU, pero una vez que lo dominas, es súper fácil.



Cuando ejecutas un tiro a balón parado, con el botón C-Arriba puedes cambiar el ángulo de la cámara para tener una mejor visión; si pones pausa durante un tiro de esquina, aparece una pequeña explicación de la función de los botones; esta opción es buena si eres escritor de Club Nintendo, ya que te ahorras esta explicación (je, je, je).





International Super Star Soccer 98 tiene muchos detalles curiosos: los jugadores siguen con la vista al balón o a sus compañeros, además, el clima influye mucho en el desarrollo de un partido.

¡Puf! ¿Ya no hay más opciones? ¡Qué bueno! Ahora sí podemos ver con detalle lo que es el juego. En realidad no hay mucha diferencia entre este título y su anterior versión en cuanto a sencillez se refiere, pues utilizas los mismos botones y te sirven para lo mismo (A y B para pase y tiro, botones C para pases largos, globitos, paredes y para correr), debes memorizar sus funciones para que realices un futbol más espectacular. No olvides que dependiendo de si tienes el balón o no, estas funciones cambian.



Definitivamente la movilidad cambió para mejorar. Ahora tienes un mejor control sobre los jugadores, aunque no te prometemos que los jugadores tengan buen control sobre el balón (esto depende de sus aptitudes como equipo). Algo interesante es que tienes más ángulos de disparo utilizando el Control Stick que el Control Pad.




La repetición instantánea también está presente y está muy buena. Aunque tú puedes pedir la repetición en cualquier momento al poner pausa, generalmente el CPU te pasa la repetición automática después de un gol, un foul o una jugada interesante. Si presionas un botón mientras ves la jugada, la imagen se congela y la puedes manipular a tu gusto (le puedes poner cámara lenta, moverle el zoom, el ángulo a la cámara, etc.).







Algo bueno que le programaron a este juego es la posibilidad de cambiar la perspectiva a mitad del partido, pero a diferencia del título anterior, ahora puedes seleccionar una vista de portería a portería en lugar de la vista lateral (si llegaste a jugar Elite Soccer de SNES, sabes de qué estamos hablando). Esta nueva vista es buena, ya que abarca mucha de la acción.

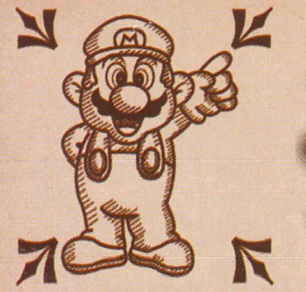




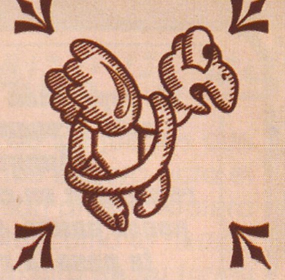
Lo que siempre nos ha gustado de los juegos de FIFA son las muchas y muy buenas animaciones que le ponen a los jugadores; esto le había hecho falta a los ISSS, pero este título ya cuenta con más de estos detalles, por ejemplo, a la hora de realizar los cambios o cuando le sacan la tarjeta a los jugadores... como que aún les falta hacer más vistosas las celebraciones al anotar un gol, pero ya están mejorando.

A grandes rasgos, esta nueva versión de ISSS es uno de los mejores juegos de soccer que han sido programados. Nos faltó analizar algunos detalles, pero no lo hicimos porque muchos de ellos sólo se aprecian viendo el juego en vivo. Tanto la movilidad como los gráficos y la música son excelentes, sin mencionar el nivel de diversión. Aunque este título llegó un poco tarde (hubiera sido mejor que llegara mientras estaba de moda el Mundial de Francia), vale la pena que lo juegues. Y para que después no nos regañes por no decir cuál juego es mejor, de una vez te decimos: FIFA World Cup '98 tiene muchas opciones buenas y su éxito se debe, en una parte, a la licencia de FIFA, sin embargo, ISSS'98, en lo que a jugabilidad y entretenimiento se refiere, es definitivamente mejor. Pero los fanáticos de FIFA no tienen mucho de qué preocuparse, ya que para finales de este año aparecerá FIFA '99... habrá que ver cómo les queda a los programadores de EA Sports; por lo pronto, te recomendamos que vivas la emoción del deporte más popular con ISSS '98.





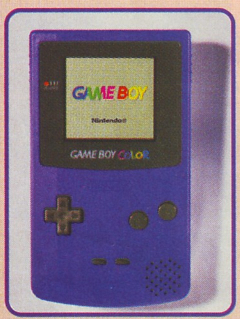




Game Boy Color

NOVEDADES

A diferencia de otras ocasiones, en las que Nintendo, cuando lanza una nueva versión de GB sólo saca al mercado un modelo de este sistema y después vemos diferentes colores de él, como pasó con el GB normal y los GB Pocket, esta vez lanzó 2 colores para su nuevo Game Boy Color. Difícil la decisión a la hora de comprarte el nuevo GBC, pues los colores que aparecieron en América son el morado y el morado transparente. Por cierto, como dato curioso, en Japón, Nintendo lanzó este sistema, pero en 6 colores distintos, los cuales son el Rojo, Azul Oscuro, Amarillo, Verde, Morado transparente y transparente. Seguramente es porque en ese país, será mayor el consumo de este sistema que en nuestro continente y por eso Nintendo ha decidido lanzar todos estos colores de una vez (además, hay que recordar que toda esta variedad de colores son muy populares en aquel país, mientras que muchos de ellos no se venden ni de chiste en América, como podrás entender, en gustos no hay nada escrito).



Solución del Puzzle de la edición anterior



La princesa Zelda en Chile

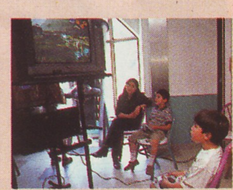
LANZAMIENTO DE ZELDA 64

El pasado 21 de noviembre, H. Briones (representante oficial de Nintendo en Chile), lanzó al mercado el esperado juego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". Después de varios meses de una ansiosa espera, por fin Zelda hacía su aparición en el Nintendo 64. Y que mejor lugar en Chile para su lanzamiento que en un local de una conocidísima cadena de comida rápida donde se alimenta "Ronald". Allí nos daban la bienvenida: Juan Pablo Hurtado (Gerente Comercial de Nintendo Chile), Germán Picó (Gerente de Marketing de Nintendo Chile) y en representación de NOA, el señor Julio Arrieta (Gerente Regional de Marketing para Latinoamérica).
Al evento asistieron sólo periodistas, pero con un notable punto, éstos podían asistir con sus hijos y disfrutar de un sábado en familia comiendo hamburguesas, y lo mejor de todo, probando el juego más esperado de la historia de Nintendo y Nintendo 64 antes que nadie en Chile. Corrección, si hay alguien que fue el primero en Chile y su nombre es Diego Navarro. A este amigo (lo de amigo es solo formalidad, porque le tenemos una envidia), pero bueno, él tuvo la misión de testear el juego "antes que nosotros" para acompañar la presentación que expuso el señor Julio Arrieta sobre las cualidades y las novedosas formas de jugar Zelda.
Ahora, algo que sacará más ronchas aún. Además de poder jugar este título después de… (ya saben quien), pero antes que ustedes, al finalizar el evento nos regalaron un Game Boy Color a cada uno de los invitados (¿Cómo les quedó el ojo?).
Agradecemos a Juan Pablo Hurtado, Germán Picó y Julio Arrieta por esta iniciativa. Pero como he dicho en números anteriores, esperemos a que este tipo de eventos se abra en un futuro a ustedes, quienes son los que han hecho de Revista Club Nintendo una publicación que lleva 7 años dándoles lo que necesitan, toda la información sobre los juegos de la marca Nintendo.



Los anfitriones: Julio Arrieta, de NOA, y Juan Pablo Hurtado, de Nintendo Chile.

Este chico de 16 años, fue el primero en probar el nuevo título de Zelda en Chile y su nombre es Suertudo, perdón, Diego Navarro.



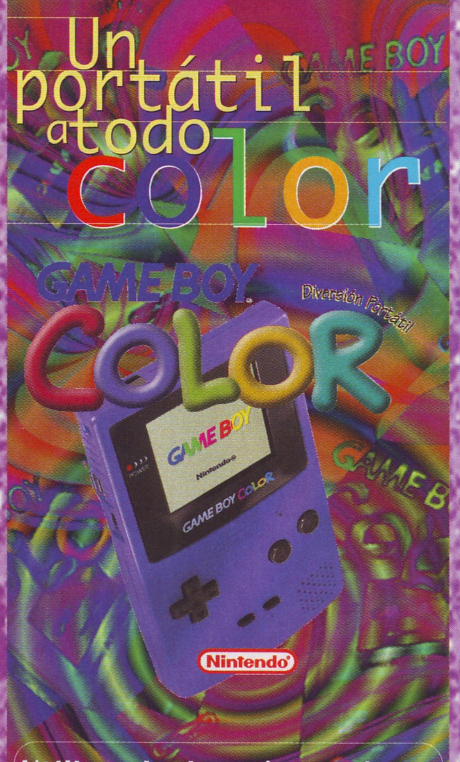


Otro éxito de Nintendo

Grandes resultados alcanzó la pre-venta que Nintendo ha hecho para el lanzamiento de Zelda "The Ocarina of Time". Cientos de niños se lanzaron de cabeza conseguir este juego, de gran gráfica, música e innumerables escenarios. Todavía quedan juegos Zelda, así que aún tienes tiempo para conseguir el tuyo. Recorre los Mundo Nintendo Store y busca tu Zelda antes que se agote... ¡¡está esperando por ti!! No te olvides que Zelda viene con en castellano para que puedas conocer todos los secretos, trucos y pasadizos de esta increíble aventura.



Un portátil a todo color



Utilizando la más moderna tecnología, Nintendo ha logrado crear Game Boy Color. Disfruta los más nítidos y vivos colores interiores y exteriores en el juego más chico y divertido de Nintendo. ¿Qué pasa con los juegos antiguos de Game Boy? No te preocupes, todos los juegos son compatibles. Podrás tener 56 colores de una paleta de 32.000 en tu pantalla, para jugar y disfrutar al máximo con Game Boy Color. Búscalo en todos los Mundo Nintendo Store e inunda de color toda la diversión.



Si tienes sed, mucha sed, y ganas de jugar el juego más divertido que existe, presta atención. Por la compra de tu SuperNintendo en cualquiera de los Mundo Nintendo Store recibirás un cupón, llénalo con tus datos y envíalo a la casilla 13510, correo 21, Cerrillos, Santiago. Así podrás participar en el sorteo de 56 premios de 180 helados Savory cada uno. Además, cada consola trae dos controles para que te diviertas el doble. No te pierdas esta Brrrrrromoción con Palito de SuperNintendo.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
LA DIVERSION ES PARA TODOS



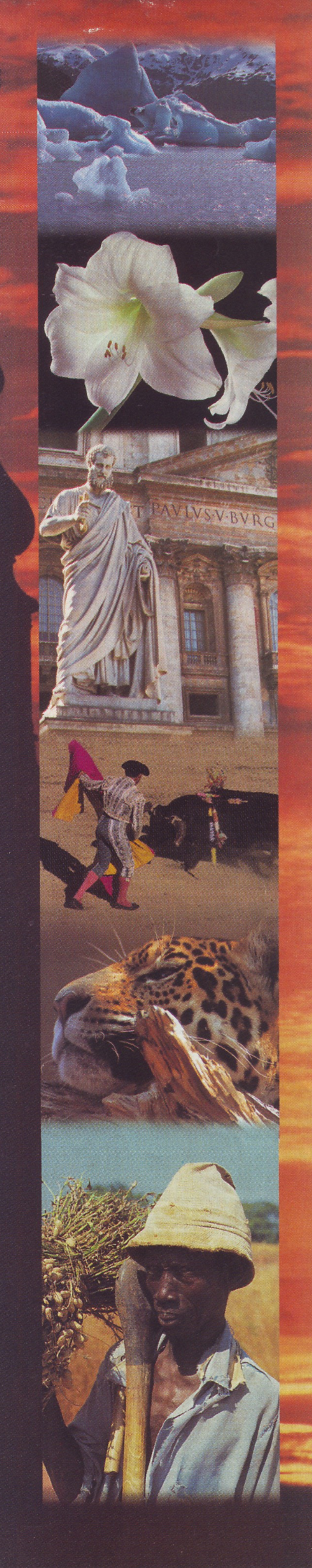
Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 1998 o hasta agotar stock.
Sorteo ante notario 15 de enero 1999.

Que la fuerza esté contigo

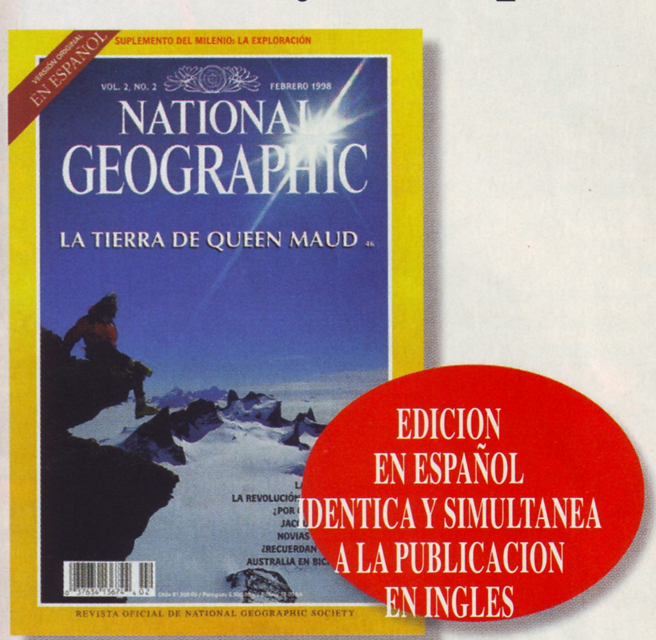
Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, pero muy lejana, se dio inicio a una las batallas más grandes de todos los tiempos entre dos poderosas fuerzas, el Imperio y los Rebeldes. Tú ya conoces el resto de la historia. Siguiendo los pasos del exitoso "Shadows of the Empire", Nintendo te invita a vivir la máxima aventura con su nuevo juego Star Wars "Rogue Scuadron". Prepara una de las cinco naves originales de la película para entrar en la lucha contra el Lado Oscuro de la Fuerza. Su gráfica en tres dimesiones, luz de tiempo real, música, efectos especiales y el Rumble Pak te harán sentir toda la emoción de este gran juego. Unete a Luke Skywalker en "Rogue Squadron" y vence a tus enemigos, porque la fuerza siempre estará contigo.



MUNDO Nintendo



Suscríbase a la revista más prestigiosa del mundo... y en Español



NATIONAL GEOGRAPHIC
en ESPAÑOL

SUSCRIBASE PAGANDO EN SÓLO 4 CUOTAS DE $ 6.100

A TRAVÉS DE SU CUENTA TELEFÓNICA

UN BENEFICIO EXCLUSIVO PARA CLIENTES CTC

SUSCRIPCION ANUAL $ 24.400 (IVA INCLUIDO)

(CONSULTE EL RECARGO POR COSTO DE ENVÍO A PROVINCIA)

Llame hoy al fono: (2) 730 4999





Válido sólo para Chile

MISSION: IMPOSSIBLE

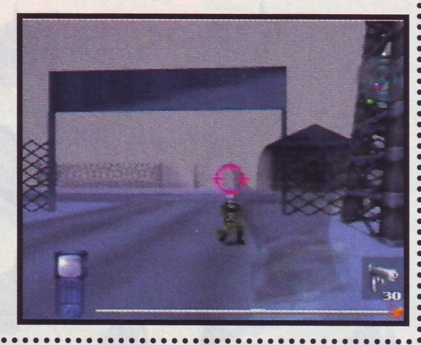
PISTOLA 9mm CON 30 DISPAROS

Con este código, tu obtienes un arma de 9 mm y 30 disparos extras. Ve a la pantalla de selección de misión, que aparece después de elegir dificultad, y ahí ejecuta la siguiente secuencia:



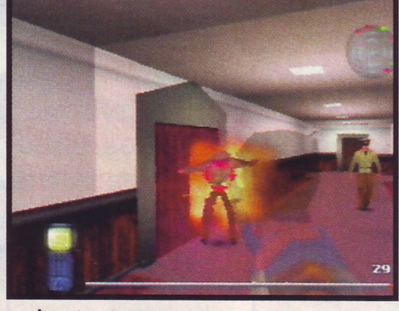






Si lo haces correctamente oirás la voz de Ethan Hunt diciendo: "Ah, that's better". Este es el mismo caso que en los códigos siguientes.

LANZA-COHETES CON 30 DISPAROS



Y para completar los códigos de armas, tenemos un devastador lanza-cohetes con 30 disparos. Ve a la pantalla donde eliges misión, que aparece después de seleccionar la dificultad y ahí ejecuta la siguiente secuencia:









Si lo haces correctamente oirás la voz de Ethan Hunt diciendo: "Ah, that's better".

MINI-PERSONAJES



¿Qué tal unos micro personajes para jugar? Ve a la pantalla de selección de misión que aparece después de elegir dificultad y ahí ejecuta la siguiente secuencia:









PISTOLA CON SILENCIADOR Y 30 DISPAROS



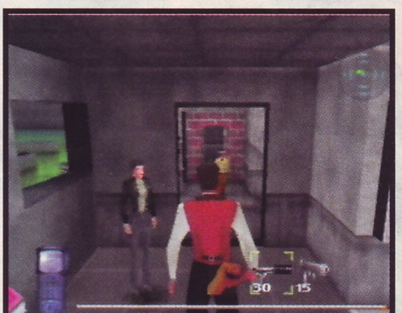
Para hacer las cosas más fáciles, puedes comenzar tu juego con una pistola tipo 7.65 mm con silenciador y con 30 disparos. Para eso, ve a la pantalla de selección de misión que aparece después de elegir dificultad y ahí ejecuta la siguiente secuencia:








Si lo haces correctamente oirás la voz de Ethan Hunt diciendo: "Ah, that's better". Si se supone que la misión que debes iniciar, la empiezas normalmente con esta pistola, entonces sólo se le sumarán las 30 balas a tu arma.



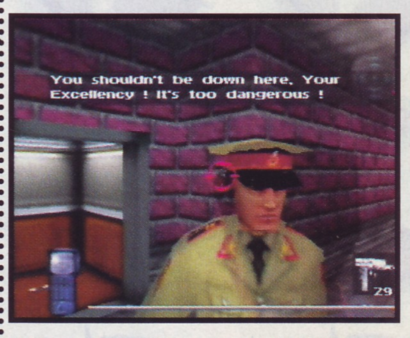
UZI CON 30 DISPAROS

¡Más armas! Ahora tenemos el código para comenzar con una ametralladora Uzi con 30 disparos extras. Ve a la pantalla de selección de mision que aparece después de elegir dificultad y ahí ejecuta la siguiente secuencia:









Si lo haces bien escucharás la voz de Ethan Hunt diciendo: "Ah, that's better". Otra vez tenemos el mismo caso que con los anteriores códigos de armas.

Si lo haces bien oirás la voz de Ethan Hunt diciendo: "Ah, that's better". Ahora verás que todos los personajes lucen un poco reducidos, aún en las escenas previas a una misión. Algo así como jugar "Mission Impossible Kids".

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿Por qué si yo termino el juego Mortal Kombat Trilogy en la dificultad máxima (Very Hard) y en la torre de Champion, no me salen los 24 tesoros de Shao Kahn, sino sólo 23 de ellos?.

FRANCO CORDERO
Chile

La razón es muy simple, lo que pasa es que eres muy malo para este juego. Gracias por tu carta... ¡No!, lo que sucede es que para poder acceder a los 24 tesoros de Shao Kahn, debes terminar el juego en Very Hard, por la torre de Champion y listo (seguramente te estarás preguntando "es lo que acabo de decirle a este tipo"), sólo que hay un pequeño detalle, NO DEBES PERDER NINGUN ROUND Y NINGUNA PELEA durante tu recorrido a la cima de la torre. Por lo tanto ya sabes cuál es la solución a tu problema. Buena suerte y ojalá que puedas cumplir este requerimiento.

Ryo

¿Podrían ser tan amables y gentiles de decirme algunos códigos secretos del súper juego Banjo-Kazooie, para la consola Nintendo 64?

NICOLAS TORRES
Argentina

No somos gentiles y por eso no te daré ningún truco para este juego... ¡mentira!, aquí en Club Nintendo siempre trataremos de aclarar todas las dudas que tengas sobre cualquier juego que sea de marca Nintendo. Aquí te proporcionaré algunos de los trucos que nos pides (los cuales ya fueron publicados anteriormente):
BOTTLESBONUSFIVE, hace que Banjo sea gigante con cabeza pequeña;
WISHYWASHYBANJO, convierte a Banjo en lavadora (¡qué raro!);
BOTTLESBONUSONE, hace a Banjo cabezón.
Espero que te sirvan.
¡Ah!, por cierto, no son los únicos que hay...

Ryo

Hola, amigos. ¿Podrían darme el truco para activar el menú de opciones secretas, en el juego Clay Fighter 63 1/3, de Nintendo 64?

RAUL LEIVA MUÑOZ
Chile

Claro que sí. Para nosotros tus deseos son órdenes que debemos cumplir y... bueno, sin más preámbulos, pasemos a lo que realmente te interesa leer: En la pantalla de selección de personaje, presiona y mantén así el botón L y luego ejecuta la siguiente secuencia rápidamente: C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, B, A. Si lo hiciste bien, escucharás un trueno, similar al que suena cuando escoges personaje normalmente. Ahora ve a la pantalla de opciones y ahí encontrarás el menú secreto activado, que te permitirá efectuar varias cosas interesantes, como por ejemplo, hacer gigantes a tus enemigos.

Ryo

Queridos amigos de la mejor revista de videojuegos del mundo, esta es mi primera carta y es la más larga que les voy a mandar. Mis preguntas son las siguientes.

1.- ¿Me podrían dar el password de MegaMan X3 para tener la armadura dorada y no haber destruido a los Mavericks, y si no existe me lo pueden dar con los Mavericks destruidos?

2.- ¿Existe alguna clave en GoldenEye que no sea por tiempo?

3.- ¿Hay algún password en Bomber Man 64 para tener todos los customs?

4.- Me olvidé de algo, ¿me podrían dar el password de Mega Man X3 sólo para tener los guantes y las botas?

Gonzalo Morales
Perú

Vaya amigo, para ser tu primera carta haces preguntas bien específicas, y aquí van las respuestas:

1.- A ver, déjame decirte que la armadura dorada no se puede guardar en passwords, por lo tanto debo darte uno para llegar a la Base del Dr. Doppler con los Mavericks destruidos (obviamente), con la armadura puesta, las 4 letras, los 8 corazones y los sub-tanques llenos (es requisito indispensable), uno de los 4 passwords que te sirve (a decir verdad hay más pero dependen si derrotas o no a Vile, Bit o Byte) es: 4474-2365-6168-3386

2.- Bueno, existen 24 códigos (sí, 24 códigos) que puedes sacar por tiempo, sin embargo, uno puede ser activado manualmente y es el de los 64 personajes (el cual ya dimos en una ocasión y vuelvo a repetir ahora): ingresa la siguiente secuencia en la selección de personaje (multiplayer), lo que esté entre paréntesis se mantiene presionado: (L+R) C-izquierda, (L) C-arriba, (L+R) izquierda, (L) derecha, (R) abajo, (L+R) C-izquierda, (L) C-arriba, (L+R) derecha (L+R) C-abajo, (L) abajo.

3.- Lamentablemente no, para obtener los customs normales debes jugar y conseguirlos en el camino, ahora, si te refieres a los customs especiales, esa es otra historia.

4.- Ok, uno de los 4 passwords que puede darte el CPU con esos requisitos es el siguiente: 3721-1284-3756-4456.

Ace

Hola amigos de Club Nintendo. Quisiera consultarles algo con respecto al juego Mortal Kombat 4. Ustedes dieron el truco para elegir a Goro. Quisiera que me dieran los movimientos y el o los fatality que tenga este personaje, ya que tiene finish her o him al ganar una pelea. Se despide de ustedes,

Yan Kevin Adnia
Tounsenal
Chile

Goro es un personaje que tiene muchos movimientos en comparación a los demás, sin embargo lamento decirte que no tiene (o no se conoce aún) fatalitys (sé que aparece la frase Finish him/her al final del round, pero aún así no existe el fatality). Los poderes de este personaje, son estos:

Fireball: adelante, atrás, golpe fuerte.

Tele-Stomp: adelante, adelante, atrás, patada fuerte.

Ground Shaker: atrás, adelante, abajo, abajo, patada fuerte.

Two hand Swipe: adelante, adelante, golpe fuerte.

Super Uppercut: abajo, abajo, golpe fuerte.

Lunge Kick: atrás, atrás, patada fuerte.

El resto de los poderes se desconocen (por ahora).

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

PUZZLE

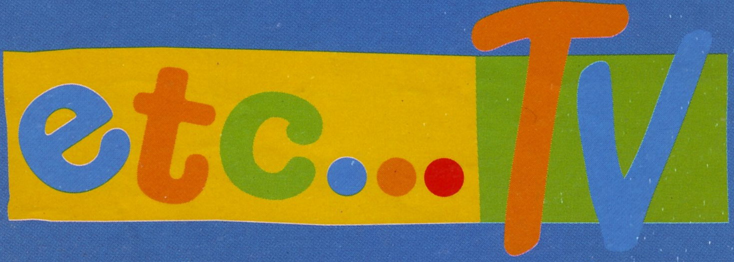
CLUB Nintendo

*RELACIONADO CON JUEGOS Y PERSONAJES DE NINTENDO





Al cumplir 2 años
pensamos que cuando
seamos grandes...
seguiremos haciendo
lo mismo





2 AÑOS EN SINTONIA CON LOS NIÑOS

Metrópolis Intercom

Un portátil a todo color

GAME BOY COLOR

Diversión Portátil

Utilizando la más moderna tecnología, Nintendo ha logrado crear Game Boy Color. Disfruta los más nítidos y vivos colores interiores y exteriores en el juego más chico y divertido de Nintendo. ¿Qué pasa con los juegos antiguos de Game Boy? No te preocupes, todos los juegos son compatibles. Podrás tener 56 colores de una paleta de 32.000 en tu pantalla, para jugar y disfrutar al máximo con Game Boy Color. Búscalo en todos los Mundo Nintendo Store e inunda de color toda la diversión.

GAME BOY
Nintendo®
POWER
GAME BOY COLOR

Nintendo®

BRIONES